Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

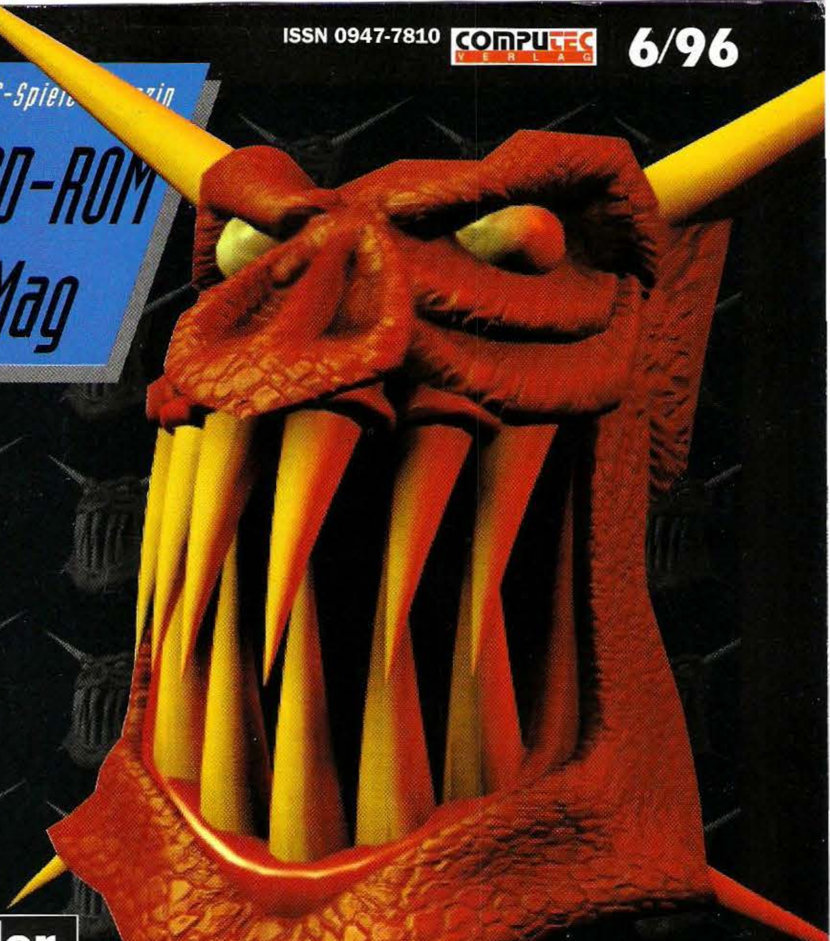
ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 6/96

Das meistgekaufte PC-Spielemagazin

PC Games CD-ROM & Mag

Die Nr. 1 – Das meistgekaufte PC-Spielemagazin

DM 9,90 mit CD-ROM



Geheimer WC4-Rivale

X-Wing 2

Erste Bilder von LucasArts Seite 46

Rollentausch für Rollenspieler

Dungeon Keeper

Unter der Lupe: Technik, Spielverlauf & Kampfsystem Seite 33

MIT CD-ROM

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

COVER-CD-ROM

EXKLUSIV

Reportage: Ein Tag mit Richard Garriott

Strike Base
3D-Action von Max Design

Congo
Das Adventure zum Film

Cyberia 2
Voll spielbare Demoversion

Wayne Gretzky
Heiße Hockey-Simulation

Abuse
Schnelle 2D-Action

386 • MAUS • CD-ROM • 2 MB RAM

Im Heft: Anleitungen zu allen Demos!

4 398333 109900 06

WHAT'S UP?

Alles neu macht der Mai? Auf der Spielemesse ECTS in London war davon nur wenig zu spüren, die meisten Spielehersteller zeigten bereits bekannte Titel und zogen sich mit dem Spruch „Neue Spiele gibt`s auf der E3 zu sehen" aus der Affäre. Thomas Borovskis hat sich davon wenig beeindrucken lassen und bohrte nach: das Resultat lesen Sie in seinem brandaktuellen Messebericht.
Das absolute Highlight in diesem Monat waren natürlich die Neuigkeiten über Dungeon Keeper, die Firmen-Boss Peter Molyneux unserem englischen Korrespondenten Jonathan Eves unter vier Augen verraten hat. Diese Informationen waren so interessant, daß wir diesem Thema gleich sieben Seiten widmeten. Hier erfahren Sie nicht nur Einzelheiten über die verschiedenen Monster, Zaubersprüche und die künstliche Intelligenz von Dungeon Keeper, auch die ebenfalls noch in diesem Jahr erscheinenden Titel wurden natürlich berücksichtigt.
Im Testteil war Die Siedler 2 über jeden Zweifel erhaben, und die Redaktion war sich einig: das Spiel hat den heiß begehrten Titel „Spiel des Monats" mehr als verdient. Die zahlreichen neuen Features machen den Nachfolger zu einer gelungenen Neuauflage des Bestsellers. Ob die phantastische Verkaufszahl des Vorgängers von mehr als 200.000 Exemplaren noch zu schlagen ist, steht jedoch in den Sternen.
Vielleicht hat es der eine oder andere unter Ihnen schon bemerkt. Seit dem 1. April 1996 ist die PC Games im World Wide Web online. Unter http://www.pcgames.de erhalten Sie weitere Informationen und finden auch das Angebot unseres Schwestermagazins PC Action. Um Ihnen unseren Dienst ein wenig näherzubringen, haben wir Ihnen auf Seite 166 noch einmal alle Rubriken, Funktionen und Möglichkeiten einzeln aufgeschlüsselt. Vielleicht treffen wir uns ja demnächst in unserem Online-Café?
Zum Schluß erwartet Sie noch ein Bericht über die diesjährige Computer Game Developers Conference, die leider immer mehr vom Kommerz geprägt wird. Dennoch gab es einige interessante Neuigkeiten, die Ihnen unser US-Korrespondent Markus Krichel auch auf der nächsten Cover-CD-ROM präsentieren wird. Apropos Cover-CD-ROM. Wie gefallen Ihnen eigentlich die kurzen Filme rund um die Spieleindustrie? Diese und andere Fragen bitten wir Sie in unserem großen Fragenbogen (Sie finden ihn in der Heftmitte) zu beantworten. Damit helfen Sie uns, daß Heft noch mehr nach Ihren Wünschen gestalten zu können.

Die gesamte Redaktion wünscht Ihnen viel Spaß mit dieser Ausgabe!



Foto: Michael Schraut

INHALT

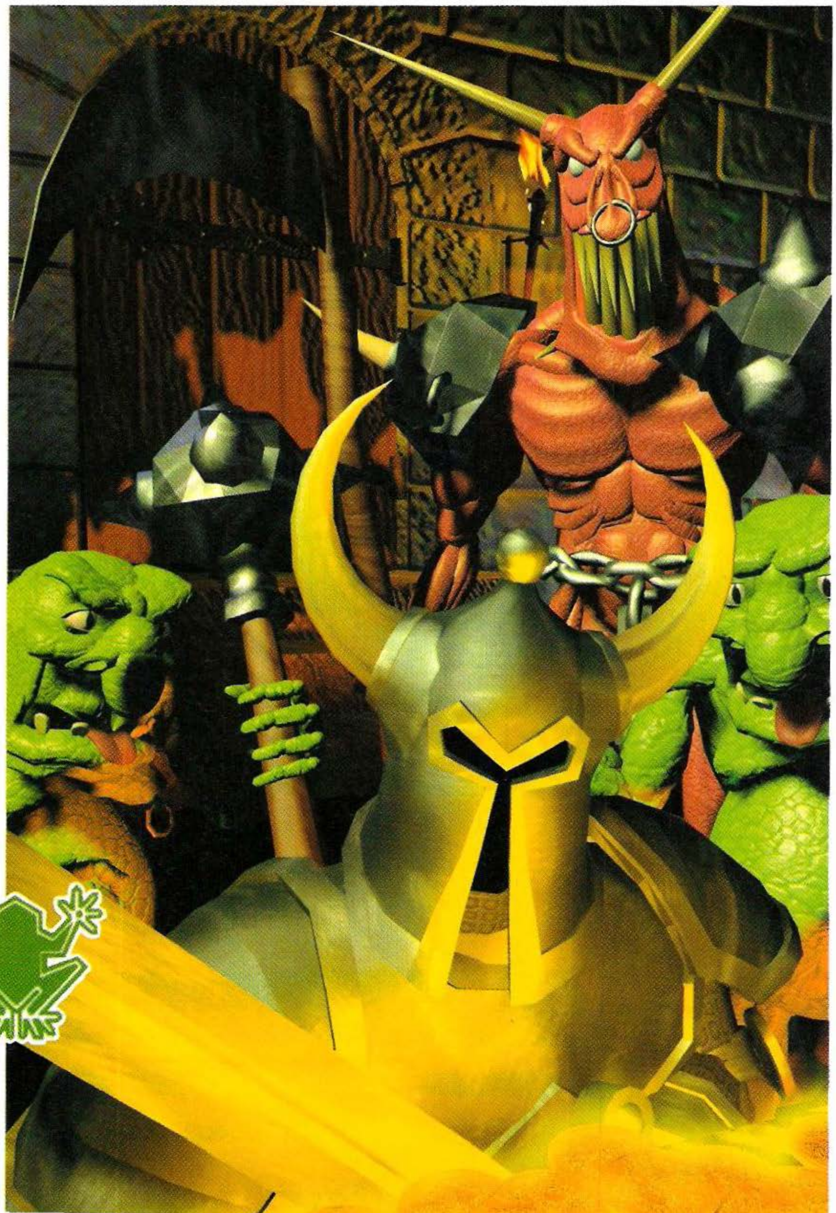
RUBRIKEN

Bewertungssystem ____ 104
CD-ROM-Inhalt ____ 95
Charts ____ 106
Coming Up ____ 170
Coupons ____ 93
Impressum ____ 108
Inserentenverzeichnis ____ 108
Leserumfrage ____ 91
News ____ 8
Postscript ____ 64
Releases ____ 110
Tips & Tricks ____ 71
What's Up ____ 4

Bullfrog

Sensationelle Neuerscheinungen wurden in den vergangenen Wochen von Bullfrog angekündigt. Jetzt scheint die Zeit für den ersten Release gekommen: Dungeon Keeper nähert sich mit ganz großen Schritten der Fertigstellung! Jonathan Eves, unser Mann in England, konnte das Strategiespiel und Fantasyereignis 1996 schon einmal unter die Lupe nehmen und sogar ein paar Worte mit Peter Molyneux wechseln. Darüber hinaus erfahren Sie alles Wissenswerte über die verschiedenen Zaubersprüche, Monster und über die künstliche Intelligenz, die hinter dem Produkt steckt. Außerdem widmen wir uns allen weiteren Titeln, die bis Ende des Jahres anstehen, wie zum Beispiel Syndicate Wars, Creation und Theme Hospital.

33



PREVIEWS

Ecstatica 2 ___ 52
Murder Death Kill ___ 54

SPECIAL

Bullfrog: Ein Blick in die Zukunft ___ 33
Computer Game Developers Conference ___ 158
Messebericht: ECTS Spring 96 ___ 26
Neue Spiele von LucasArts ___ 48
Richard Garriotts Spielzeuge ___ 164
Zu Gast bei: Max Design ___ 44

REVIEWS

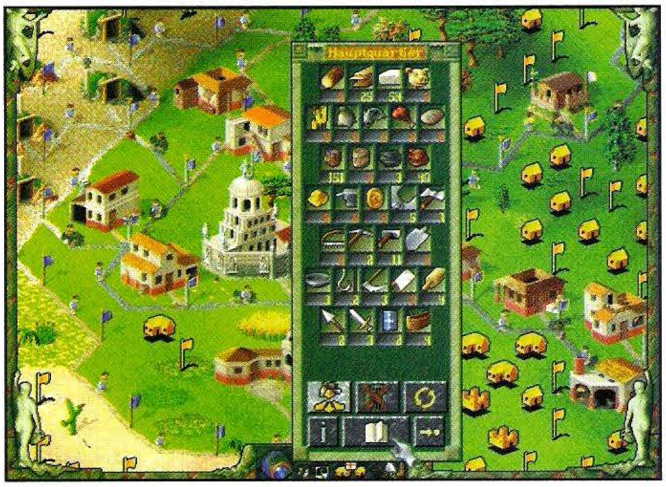
Abuse ___ 62
Advanced Tactical Fighters ___ 148
Ancient Empires ___ 132
Complete Carriers at War ___ 138
Die Siedler 2 ___ 58
Gearheads ___ 144
Gender Wars ___ 134
Indiana Jones Desktop Adventures ___ 152
PBA Bowling ___ 128
Pole Position CD-ROM ___ 128
Puppen, Perlen und Pistolen ___ 146
Revolution X ___ 114
Silent Hunter ___ 156
Space Hulk Windows 95 ___ 126
Spud ___ 124
Storm ___ 142
Strike Base ___ 140
Super Stardust ___ 112
TomCat Alley ___ 122
Total Distortion ___ 120
Worms Reinforcements ___ 130
Zork: Nemesis ___ 116

ONLINE

PC Games Online ___ 166
Kataloge und Search-Engines im Web ___ 168



54 Shiny Entertainment (Earthworm Jim) entwickelt nun auch für den PC. Das Spiel mit dem ungewöhnlich klingenden Titel MDK macht schon in der Vorabversion einen exzellenten Eindruck und kann durch astreine Rendergrafik begeistern. Was MDK sonst noch zu bieten hat, lesen Sie in unserem Preview ab Seite 54.



58 Mit über 200.000 verkauften Exemplaren ist Die Siedler eines der beliebtesten Spiele in Deutschland. Die Neuauflage des Bestsellers überrascht durch viele neue und vor allem sinnvolle Features und kann den großen Erfolg des Vorgängers vermutlich noch einmal in den Schatten stellen.



48 LucasArts kündigte im April gleich vier neue Titel an. X-Wing vs. Tie-Fighter, Outlaws, Afterlife, Dark Forces 2: Jedi-Knight sind mit Sicherheit Produkte, die von vielen sehnsüchtig erwartet werden. Wenn Sie mehr über die neuen LucasArts-Spiele erfahren möchten, blättern Sie auf Seite 48.

Fernsehen



3sat
Samstag, 18. Mai
14.00 Uhr
„Neues..der Anwenderkurs"
Folge 5: Installation und Drucken

3sat
Montag, 20. Mai
21.30 Uhr
„Neues..die Computershow"

3sat
Mittwoch, 22. Mai
15.30 Uhr
„Modern Times"
Wissenschaftsmagazin

3sat
Samstag, 25. Mai
14.00 Uhr
„Neues..der Anwenderkurs"
Folge 6: Absolute und relative Bezüge, Wenn und Summen-Wenn, Autoformat

ARD
Dienstag, 28. Mai
21.35 Uhr
Globus
Aus Forschung und Technik

3sat
Samstag, 1. Juni
14.00 Uhr
„Neues..der Anwenderkurs"
Folge 7: Arbeit mit mehreren Mappen, Verweisfunktion, Zellschutz

Bayerisches Fernsehen
Sonntag, 2. Juni
13.45 Uhr
TM - Das BR-Technikmagazin

ARD
Sonntag, 2. Juni
17.00 Uhr
Ratgeber: Technik

3sat
Montag, 3. Juni
21.30 Uhr
„HITEC"
Das Technikmagazin

Bayerisches Fernsehen
Mittwoch, 5. Juni
8.30 Uhr
Technologie

3sat
Samstag, 8. Juni
14.00 Uhr
„Neues..der Anwenderkurs"
Folge 8: Verknüpfung über mehrere Blätter, Namen und Makros

Bayerisches Fernsehen
Sonntag, 9. Juni
12.45 Uhr
Clip & Claro
Das Jugend- und Technikmagazin

Bayerisches Fernsehen
Montag, 10. Juni
15.15 Uhr
Computer-Treff
(Wdh.: 11. Juni um 9.30 Uhr)

3sat
Montag, 10. Juni
21.30 Uhr
„Neues.. das Computermagazin"

Bayerisches Fernsehen
Mittwoch, 12. Juni
8.30 Uhr/16.30 Uhr
Technologie 12

3sat
Samstag, 15. Juni
14.00 Uhr
„Neues..der Anwenderkurs"
Neue Folgen 96

Bayerisches Fernsehen
Montag, 17. Juni
15.30 Uhr
Technik als Hobby

3sat
Montag, 17. Juni
21.30 Uhr
„HITEC"
Das Technikmagazin

Bayerisches Fernsehen
Mittwoch, 19. Juni
8.30 Uhr /16.30 Uhr
Technologie 13

Änderungen vorbehalten.

Hörfunk



Ruhrwelle
Samstag, 8. Juni
10.15 Uhr
ComputerCorner

Radio Düsselwelle
Montag, 3. Juni
17.00 Uhr
„Bit für Bit"

Deutsche Welle Radio
Montag, 10. Juni
11.35 Uhr
Podium
Computer-Welt

Regelmäßige Hörfunk-Sendungen:

Bayern 2
zweimal monatlich montags
16.30 bis 17.00 Uhr
„Fatal Digital"
Das regelmäßige Computer-Magazin beim Jugendprogramm „Zündfunk"

Radio ffn
montags
14.40 Uhr
„Der kleine Computer"
Gibt hilfreiche Tips für PC-Anwender

Radio Hamburg
montags
17.00 Uhr
„Chipsfrisch"

Radio Mainwelle
montags
17.40 Uhr
„Computer-Ecke"

Info-Radio (Gemeinschaftsprogramm SFB und ORB)
mittwochs
15.40 Uhr
High-Tech

NDR 2
mittwochs
19.05 Uhr
Club Online
Mit einzelnen Beiträgen aus der Computer online

SDR 3
donnerstags
18.00 Uhr
Point - Computerspiel-Tip

Deutschlandfunk
samstags
16.30 Uhr
„Forschung aktuell"
Speziell mit Themen zu Computer und Kommunikation

WDR 5
samstags
10.45 - 11.00 Uhr
„Radio 5 am Vormittag"
Ratgeber: Computer

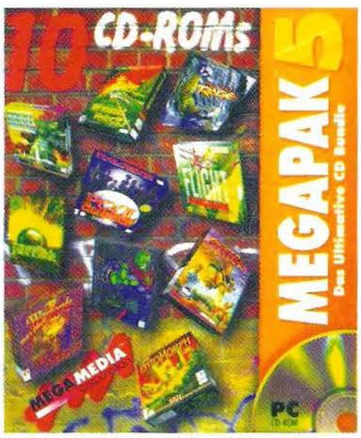
Änderungen vorbehalten.

Hotlines

Hersteller / Vertrieb	Telefon?	Wann?	
Acclaim	(02 11) 5 23 32 22	24h	
Ascon	(0 52 41) 96 69 33	Mo - Fr:	1400-1700
Attic	(0 74 31) 5 43 23	Mo - Fr:	0800-1800
Blue Byte	(02 08) 4 50 88 88	Mo - Fr:	1500-1900
Bomico	(0 61 07) 94 51 45	Mo - Fr:	1500-1800
Electronic Arts	(0 52 41) 2 60 24	Mo, Mi, Fr,	1400-1700
Gametek	(01 80) 5 30 45 25	24h/Tag	
Greenwood	(02 34) 9 32 05 55	Mo - Fr:	1500-1800
Ikarion Software	(02 41) 47 01 50	Mo, Do, Fr:	1530-1830
Infogrames	(02 21) 4 54 31 07	Mo - Fr:	1500-1800
Max Design	(00 43) 3 68 72 41 47	Mo - Fr:	1500-1800
Neo	(00 43) 16 07 40 80	Mo - Fr:	1500-1800
Sega	(0 40) 2 27 09 61	Mo - Fr:	1000-1800
Sierra	(0 61 03) 99 44 40	24h/Tag	
Softgold	(02131) 96 51 11	Mo, Mi, Fr:	1600-1800
Software 2000	(0 52 41) 98 60 10	Mo - Fr:	1100-1300
Red Balloon	(0 52 41) 80 70 80	Mo - Fr:	1100-1300
Viacom New Media	(0130) 82 01 15	Mo - Fr:	0900-1700
Virgin	(0 40) 39 11 13	Mo - Do:	1400-1800
Warner Interactive	(0 40) 27 85 53 06	Di, Mi, Do:	1500-1800

Megapak 5

10 Spiele-Perlen zum Preis von einer



Mit der Anschaffung des eben erschienenen Megapak 5 von Koch Media kann man nichts verkehrt machen. Die zehn hochkarätigen PC-Titel stammen aus allen populären Genres: Strategie (Great Naval Battles 4, Jagged Alliance, Warlords 2 Deluxe), Flipper (Pinball Fantasies Deluxe), Action (Terminal Velocity, FX Fighter, Primal Rage), Simulation (Flight Unlimited), Rollenspiel (Entomorph) und Sport (Pool Champion). Der Clou: Das gesamte Paket ist für rund einen Hunderter erhältlich - da lacht der Geldbeutel.

Gerüchte & News aus Amerika



Markus Krichel über das mörderische Geschäft mit „Multimedia"

Die 10. **Computer Game Developers Conference** (siehe Reportage in diesem Heft), die gerade in Santa Clara zu Ende ging, brachte einige neue Erkenntnisse. Der wild um sich greifende und selten gerechtfertigte **Full Motion-Video-Wahn** zeigt **erste Abnutzungserscheinungen**. Nachdem selbst solche Giganten wie Ted Turner (Dinotopia) mit Vorstößen in die Computerspielebranche voll in die Tonne gegriffen haben, wenden sich viele Anbieter wieder verschämt solch bewährten Prinzipien wie Rendergrafik und Animationen zu. Leider, leider kam diese teilweise Kehrtwende für einige zu spät. Marc Baldwin und Bob Rakosky, die Gründer, Eigentümer und einzigen Angestellten der **Firma White Wolf Productions**, konnten den stetig steigenden Anforderungen des Marktes nicht mehr standhalten. White Wolf, immerhin verantwortlich für den Klassiker **Empire Deluxe**, machte noch Spiele von Hand. Ein Designer (Marc), ein Allraund-Programmierer (Bob) und ein Freelance Soundman waren alles, was Team White Wolf benötigte, um gute Spiele zu produzieren. Filmchen und bombastische Explosionen waren nicht im Budget. Hier ruht White Wolf. **Multimedia killed it.**
Nun zu einem erfreulichen Thema: **Leisure Suit Larry 7** wird laut Sierra im Herbst veröffentlicht werden. Der in Polyester Gewandete tummelt sich auf dem Kreuzfahrtschiff „Lust Boat", wie immer unermüdlich auf der Suche nach der Dame seines Herzens. Wie jeder weiß, akzeptiert Larry nicht so ohne weiteres jedes dahergelaufene weibliche Wesen. Der Mann stellt Ansprüche. Insgesamt zwei: Sie muß selbständig atmen und eine auf Kohlenstoff basierende Lebensform sein. Mehr dazu in den News. **Al Lowe** ist wieder für dieses Adventure verantwortlich, und um den Anlaß gebührend zu würdigen, gibt es einen kostenlosen Larry-Screensaver. Erhältlich über http://www.sierra.com.

Comic Adventures

Kult-Comic als Computerspiel

Byron Preiss Interactive kündigte eine Abenteuer- und Actionspielserie basierend auf den beliebten Marvel Comic-Heften **Spiderman** und **X-Men** an. Um genauer zu sein: Die Spiele basieren tatsächlich auf den gleichnamigen amerikanischen TV-Zeichentrickserien, die sich glücklicherweise exakt an die Originalvorlage halten. Spidey bekämpft unter anderem die Echse, den grünen Kobold, Doc Octopus und den kopflosen Mysterio. Auch Mary Jane Parker und Tante May machen ihre Aufwartung. Über X-Men liegen noch keine Informationen vor. Außerdem entwickelt Byron Preiss zwei weitere Spiele, die auf populäre Lizenzen zurückgreifen. Einen 3D-Shooter, nach dem Sci-Fi-Film **Westworld** (ohne Yul Brinner) und ein Philip Marlowe Detektivspiel.





Spiderman, einer der promintesten Helden aus den kultverdächtigen Marvel-Comics, turnt demnächst über hochauflösende Wolkenkratzer.

NEUN

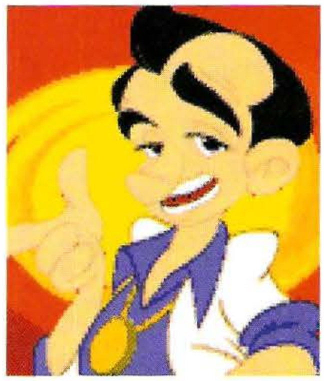
Cher blickt in die Zukunft

Hinter diesem Titel verbirgt sich das erste Spiel von **Tribeca Interactive**, der neuen Softwarefirma von **Robert DeNiro**! Sie haben gerade einen Urlaubsclub für abgehalfterte Rock'n Roll-Stars geerbt, der langsam in sich zusammenfällt. Ihre Aufgabe besteht darin, den Club wieder aufzubauen und gegen die Angriffe der „toxischen Zwillinge" zu verteidigen. Außerdem müssen Sie die **Musenmaschine**, die Energie und Inspiration in den Club und die dort urlaubenden Rock-Oldies pumpt, wieder zum Laufen bringen. Hilfreich zur Seite steht Ihnen eine **Wahrsagerin** - verkörpert von **Cher**! **Neun** soll im Sommer erscheinen. Ich zieh mir das nicht aus den Fingern. Ehrlich!

Leisure Suit Larry 7

Der Playboy ist wieder auf der Pirsch

Die News von Leisure Suit Larry's Rückkehr in Teil 7: **„Yank her's away"** kam für viele als Überraschung, insbesondere wenn man bedenkt, daß der geplante Veröffentlichungstermin nur noch sechs Monate entfernt ist. **Al Lowe** muß wohl heimlich daran gebastelt haben. Soviel ist bisher bekannt: Im siebten (?) Teil der Serie findet sich Larry auf einem Kreuzfahrtschiff voller wohlproportionierter Blondinen wieder. Unter anderem versucht er, dort bei solch illustren Damen wie Dewmi Moore und Drew Barmemore (Fragen Sie einen Englischlehrer!) zu landen. Al behauptet, daß Larry u. a. über ein neues Interface mit **kontextsensitiven** Schlüsselworten verfügt. Hierbei handelt es sich tatsächlich um ein Design-Feature und nicht um etwas, das in neutraler Verpackung aus Flensburg kommt. Ähhh...das hat mir zumindest jemand so erzählt.



Der Schwerenöter im Polyester-Anzug ist wieder da - und dreimal dürfen Sie raten, worauf er es in seinem insgesamt 6. Abenteuer (Folge 4 ist ausgefallen) abgesehen hat...

The Shrinking Character

Interaktive Schrumpfköpfe

Eine Firma, die sich der Umsetzung von **Sci-Fi-Material** verschrieben hat, ist Cyberdreams. Nach I Have No Mouth, And I Must Scream (Harlan Ellison) und Dark Seed basiert der nächste Titel - The Shrinking Character - auf dem klassischen Flick **The Incredible Shrinking Man**. Der Spieler schrumpft auf Insektengröße und sieht sich mit alltäglichen Objekten konfrontiert, die für ihn plötzlich unüberwindliche Hindernisse darstellen. Da der Charakter langsam schrumpft, müssen diese Objekte im Spiel **proportional** hierzu wachsen - ein Effekt der im Film meisterlich dargestellt wurde. Da wird gezoomt, daß es eine wahre Pracht ist. Eine weitere bekannte Szene im Film zeigt den Hauptdarsteller, wie er sich mit einer Stecknadel gegen eine Spinne verteidigt. Es erwarten Sie also jede Menge Zweikämpfe mit Insekten.

**Action-
Sportspiele
Jump & Runs**



Oliver Menne schreibt über revolutionäre Grafik

In den letzten Wochen ließ sich eine sehr erfreuliche Beobachtung machen: viele Teams, die bislang ausschließlich für Konsolen wie Sega Saturn oder Sony PlayStation entwickelten, setzen jetzt auch auf den PC. Wenn man in Betracht zieht, daß Unternehmen wie Shiny Entertainment (Earthworm Jim) und Blue Sky (Vectorman) auf dem Konsolenmarkt stets für richtungsweisende Produkte gesorgt haben, darf man sich in Zukunft auf einige starke Titel gefaßt machen.
Vor allem mit den neuen Technologien, die von Intel und Microsoft zur Verfügung gestellt werden, sollten schon bald atemberaubende Grafikorgien möglich sein - darauf ließen zumindest die Aussagen einiger Hersteller, die wir auf der ECTS zu diesem Thema befragten, schließen. Welche Zusatzkosten in Bezug auf die erforderliche Hardware (siehe Special „Computer Game Developers Conference) auf den PC-Besitzer zukommen, ist aber bislang noch unklar. Sollte es sich um einen finanziell geringen Mehraufwand handeln, so kann man Intels MMX-Technologie schon jetzt eine rosige Zukunft prophezeien - schließlich handelt es sich um eine alltagstaugliche Erweiterung, die nicht den User dazu zwingt, seine oft sündhaft teure Grafikkarte über Bord zu werfen.

Blam! Machinehead

3D-Action von Core Design

Der fürchterliche Machinehead-Virus sucht die Bewohner der Erde heim. Es vergehen Wochen und Monate, bis schließlich Dr. Kimberly Stride ein Gegenmittel in Form einer speziellen nuklearen Bombe findet. „The Vorpal Blade" nennt sich diese vielversprechende Waffe, doch leider kommt sie vorerst nicht zum Einsatz. Der völlig durchgeknallte Professor Orville hat sich aus unbekannten Gründen die Bombe gekrallt, Kimberly Stride draufgeschnallt und zwingt die bedauernswerte Erfinderin nun, alles zu tun, was ihm in den Sinn kommt - schließlich befindet sich sein zuckender Zeigefinger auf dem Auslöser...
Sie übernehmen die Rolle von Dr. Stride, die nun gezwungenermaßen an Bord der Bombe gegen den Virus kämpfen muß. Das 3D-Actionspiel verfügt über hervorragende Polygon-Landschaften, die gespickt sind mit gefährlichen Gegnern, wie beispielsweise den grinsenden Zombie-Clowns oder den hinterhältigen Hunde-Fledermäusen.





Rasante Polygongrafik sind das Aushängeschild von Blam! Machinehead.

Mindwarp

Descent-Clone von Maxis

Maxis möchte sich nicht mehr nur auf Simulationen konzentrieren, sondern in Zukunft auch im Bereich Actionspiele aktiv werden. Mit Mindwarp hat das renommierte Softwarehaus ein Ballergame unter Windows 95 in der Mache, das auf den ersten Blick ein wenig an Descent erinnert. Die unglaublich plastische Umgebung überzeugt durch durchdachte Farbgebung und hohen Detailreichtum. Erscheinen soll Mindwarp im Sommer 1996.



Mindwarp zeichnet sich durch sehr detaillierte Grafiken aus.

Highlander

Atari macht Lizenzspiel

Atari arbeitet nach dem Remake von Tempest 2000 fieberhaft an weiteren Titeln. Bei Highlander handelt es sich jedoch nicht um die Umsetzung des gleichnamigen Kinofilms, sondern um ein Spiel, das lediglich auf das gleiche Szenario zurückgreift. Spielerisch scheint man sich an den Klassikern Dragon`s Lair und Space Ace orientiert zu haben, weitere Informationen werden wir Ihnen in der nächsten Ausgabe präsentieren können.





Hervorragende Comic-Animationen sind der Hauptbestandteil von Highlander. Freunde der etwas leichteren Action-Unterhaltung werden dieses Spiel mit Sicherheit schon sehnsüchtig erwarten.



Solche phantastischen Charakter-Grafiken sieht man selten.

Assassin 2015

BlueSky macht PC-Spiele

BlueSky ist wohl jedem konsolenorientierten Computerspieler ein Begriff. Mit Vectorman konnte das amerikanische Softwarehaus auf dem Mega Drive große Erfolge feiern. Mit Assassin 2015 steht nun das erste PC-Spiel auf dem Programm. Durch die Verwendung von LightWave 3D (wurde auch bei den Serien seaQuest DSV, Babylon 5, Star Trek: Voyager eingesetzt) kann man sich auf revolutionäre Rendergrafiken gefaßt machen. Aus diesem Grund wird das Spiel auch nur unter Windows 95 laufen, macht es doch von der 32 Bit-Grafikbibliothek Gebrauch.

Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film

Thomas Borovskis schreibt über Stars & Sternchen auf CD-ROM



Daß für Interactive Movies inzwischen die **halbe Klientel des Arbeitsamts von Hollywood** verpflichtet wird, daran hat man sich inzwischen gewöhnt. Christopher Wolken, John Ryhs-Davis, Malcolm McDowell, Jürgen Prochnow, Mark Homill (der auch ein Jahrzehnt noch dem Comeback der Jedi-Ritter noch immer von seinem Luke Skywalker-Bonus zehrt), Dennis Hopper und Tom Wilson werten nicht nur Kinofilme, sondern auch PC-Produktionen auf. Da ist es vermutlich nur noch eine Frage der Zeit, bis sich auch die wirklichen Mega-Stars (wie das Dreigestirn Schworzenegger-Stallone-Willis, Tom Honks, Demi Moore, Shoron Stone u. o.) in dieses **immer lukrativer werdende Geschäft** einklinken. Nachdem mittlerweile alle maßgeblichen Filmgesellschaften an Computerspiel-Labels beteiligt sind, könnte uns diese Synthese bald Verhältnisse bescheren, von denen wir heute noch gar nicht zu träumen wagen. Wing Commander 4 war in dieser Hinsicht allenfalls ein Anfang. Daneben zeichnet sich ein neuer Trend ab: In letzter Zeit ist selbst für Synchron-Stimmen nur noch das Beste gut genug. Jüngstes Beispiel: **Das Rätsel des Master Lu**, die komplett deutsche Version des Sanctuary Woods-Adventures. Für die Umsetzung engagierte der Hersteller eine ganze Reihe prominenter Sprecher, darunter Lutz Mockensy (die **deutsche Stimme von Harrison Ford**, John Travolta, Al Pacino, Patrick Swayze und Miami Vice-Wachtmeister Ricardo Tubbs) in der Rolle von Robert Ripley, Gabriele Libbach (Ornella Muti, Raquel Welch) und Peter Weis (der „Ernie" aus der Sesamstraße). Für weitere Figuren wurden Redner verpflichtet, **die man vor allem aus der TV-Werbung kennt.** Wenn Sie also das nächste Mal beim Lauschen der Sprachausgabe Ihren Ohren nicht trauen, dann ist das vielleicht kein Zufall...

Fable

Fantasy-Adventure von Newcomer Telstar

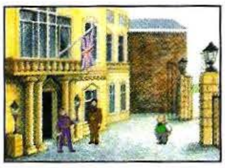


Ein im wahrsten Sinne des Wortes phantastisches Adventure erwartet uns mit Fable von Telstar, das in Deutschland **von Videospiel-Gigant Konami übersetzt und synchronisiert** wird. Das Programm im typischen **Point & Klick**-Stil erhält seinen Reiz vor allem durch die farbenprächtigen, detaillierten **SVGA-Hintergründe und -Animationen** und die originelle Geschichte um den Knaben Quickthorpe, der auszieht, um in vier miteinander verbundenen Welten nach den dort versteckten Edelsteine zu suchen und so die Jahreszeiten in den „Frozen Lands" wieder herzustellen. Nach der DOS-Version, die für Ende Mai anvisiert ist, soll eine **speziell für Windows 95 optimierte Fassung** nachgereicht werden.



The Gene Machine

Einmal um die ganze Welt



Zur Zeit von Königin Victoria spielt das ulkige SVGA-Adventure The Gene Machine von Vic Tokai. Die über 100 scrollenden, **handgemalten Aquarell-Hintergründe** stammen von einem der besten Disney-Zeichner überhaupt und sind ganz im Stil dieser ruhmreichen Epoche des britischen Empires gehalten. Im Vordergrund agieren **liebevoll animierte Charaktere** (darunter natürlich die Hauptdarsteller, der Gentleman Piers und sein Butler Mossop) in Verbindung mit umwerfend gerenderten Objekten - eine bizarre, noch nie dagewesene Mischung. Logische, **zum Teil recht anspruchsvolle Puzzles**, selbstironische Dialoge und eine Story, die entfernt an Jules Vernes „In 80 Tagen um die Welt" erinnert, machten bereits in der Preview-Version einen souveränen Eindruck. Im Juni wird es eine **komplett deutsche Version** dieses Spiels geben.



Lands of Lore 2

Götterdämmerung

Wenn Sie sich gut mit Lands of Lore auskennen, haben Sie die einmalige Chance, eine Sprecher-Rolle für die deutsche Synchronisation der Fortsetzung dieses Echtzeit-Rollenspiels zu gewinnen - denn genau das verlost Virgin unter den Lesern der PC Games. In der Rolle von Luther, dem Sohn der Hexe Scotia (bekannt aus dem ersten Teil), bewegen Sie sich durch eine riesige Fantasy-Welt, die aus bereits fertigen 3D-Animationen und in Echtzeit berechneten Objekten generiert wird, so daß der Eindruck einer sehr komplexen, flexiblen 3D-Umgebung entsteht. Wie seine Mutter kann sich auch Luther in verschiedene Gestalten verwandeln - allerdings nicht immer kontrolliert. Es kann daher durchaus passieren, daß er mitten im heißen Gefecht zu einer Biberratte mutiert. Na, sind Sie neugierig geworden auf den nächsten Knüller der Westwood Studios? Bis zum November 96 müssen Sie sich leider noch gedulden; zwischenzeitlich könnten Sie sich schon mal Gedanken zu unserer aktuellen Frage zum Thema LOL 1 machen: **Wie heißen die vier Völker des Landes?** Zusammen mit der Lösung aus der PC Games 5/96 haben Sie nun bereits zwei Antworten. Der dritte und letzte Teil dieser einzigartigen Competition folgt in der nächsten Ausgabe!

Telegramm

+++ **Broken Sword**, das in Ausgabe 4/96 vorgestellte Zeichentrick-Adventure von **Revolution Software** (bekannt von Beneath A Steel Sky), wurde für die deutsche Fassung umbenannt. Neuer Titel: **Baphomets Fluch**. +++ Believe it or not: **Bazooka Sue**, das „schweinische" Adventure von Chewy-Erfinder **Carsten Wieland** (Konzept und Grafik stammen von ihm), soll noch Angaben des Publishers Starbyte jetzt doch noch veröffentlicht werden - und zwar Anfang Juni! Feinarbeiten an der aufwendig animierten SVGA-Grafik und ein erheblicher Verschleiß an Programmierern haben das Spiel inzwischen um mehrere Jahre (!) verzögert. +++ Mit **Lighthouse** hat Sierra sein **erstes 100 %ige 3D-Adventure** in der Mache. Spielkonzept, Grafik (SVGA, 640 x 480 Bildpunkte), Puzzles und Flair weisen viele Ähnlichkeiten zu Broderbunds Myst auf. Als Release-Termin nennt Sierra den Juni 1996 +++

WiSims & Strategie & Denkspiele



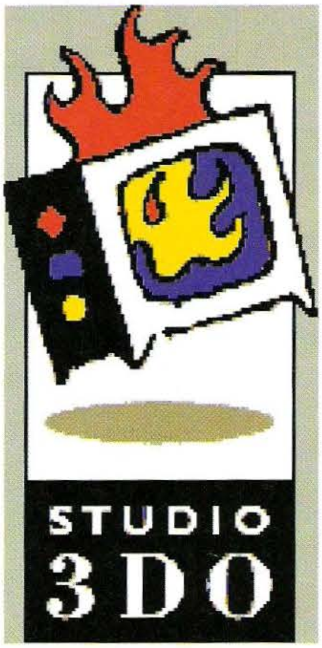
Harald Wagner erzählt über das Vorweihnachtsgeschäft

Während in den wenigen Wochen vor Weihnachten ein Freund von Flugsimulationen kaum noch weiß, für welche der zahlreichen qualitativ hochwertigen Spiele er sich entscheiden soll, bleibt dem PC-Fliegeras in den Sommermonaten eigentlich nichts anderes übrig, als in einer Flugschule den Pilotenschein zu machen. Die wenigen Software-Nachzügler, die nicht rechtzeitig zum Fest der Feste fertig geworden sind, reichen bestenfalls bis zum Beginn der Sommerferien, danach herrscht Flaute auf dem Rechner. Namhafte Titel wie Aces over Mountains oder Red Baron lassen ewig auf sich warten, Strike Commander 2 sowieso, und auch andere simulationswürdige Bereiche stehen nicht besser da. Dabei eignet sich der Sommer auch unter den Gesichtspunkten eines Marketingleiters durchaus zum erfolgreichen Veröffentlichen entsprechender Spielesoftware: die ohnehin recht seltenen Motorradsimulationen oder auch Autorennsimulationen passen weitaus besser zu lauen Sommerabenden als zu verschneiten Landstraßen. Immerhin gibt es regelmäßig auch im berüchtigten Sommerloch die vergleichsweise langatmigen Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, gelegentlich schleicht sich auch einmal ein Rollenspiel darunter. Eigentlich wie gemacht für lange Winterabende.
Hoffentlich kann Olympia die Softwareindustrie doch noch zu einigen netten Simulationen hinreißen, im Vorfeld wurden keine fünf Titel zum Thema angekündigt. Aber bei der Fußball-WM hat es schließlich ja auch über ein Jahr gedauert, bis der verspätet einsetzende Boom an Fußballspielen und -simulationen abgeflaut ist und auch die Hersteller begriffen haben, daß die WM vorbei ist. Verstehe einer die Marketingstrategen.

3DO greift ein

Ein weiterer Spielehersteller auf PC-Kurs

3DO, Spezialist für Konsolenspiele, und der Grafikkartenhersteller Cirrus beschlossen eine Zusammenarbeit, die auch auf dem PC hochkarätige **Arcadesimulationen** ermöglichen soll. Während 3DO unter dem Namen **Studio 3DO für die Software** sorgen wird, soll **Cirrus Grafikkarten entwickeln**, die unter Windows 95 mit Direct X und Direct 3D eine entsprechende Leistung bereitstellen. In Aussicht gestellt werden Titel wie etwa das „Flight-Strategy-Game" Star Fighter und eine Zehnkampfsimulation.



Nach Sega entwickelt nun ein weiterer namhafter Konsolenspezialist für die Windows-95-Plattformen schnelle Actionspiele, Sportspiele und Simulationen.

John Daly Golf

British Open Gewinner auf PC



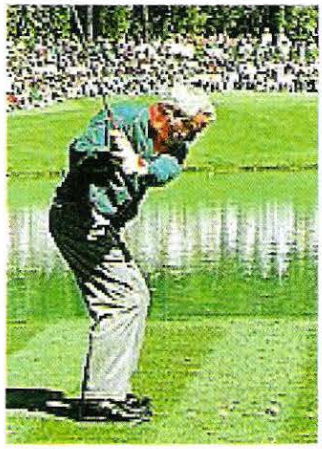
Videocapturing und Fotografien sorgen für realistische Grafiken, trotzdem soll der Spieler in seiner Freiheit nicht eingeschränkt werden.

Erster Softwaretitel von Studio 3DO für den PC wird eine Golfsimulation sein, für die **der British Open Champion John Daly** gewonnen wurde. Durch Video-Capturing sind **sämtliche Bewegungsabläufe lebensecht animiert**, so daß sich der Golfer mit dem weitesten Abschlag der Geschichte bereits freut: „Endlich kann ich die ultimative Herausforderung annehmen und [...] eine Runde Golf gegen mich selbst spielen."

Front Page Golf

Sierra übernimmt Golfspezialisten

Auch Sierra plant eine Zusammenarbeit, um dem populären Golfgenre eigene Kreationen beizusteuern. Durch die **Übernahme des Golfsimulations-Spezialisten Headgate**, der indirekte Verwandtschaft mit Links 386 Pro aufweist, soll ein Windows 95-Golfspiel entstehen, das neue Maßstäbe in dem Genre setzt. Anstatt den Golfschlag durch drei gut getimte Mausklicks zu steuern, **soll Schwungkraft und Schnitt aus der Mausbewegung berechnet** werden. Echtzeitrendering und Verwendung von Luft- und Bodenfotografien gehören selbstverständlich zum guten Ton.

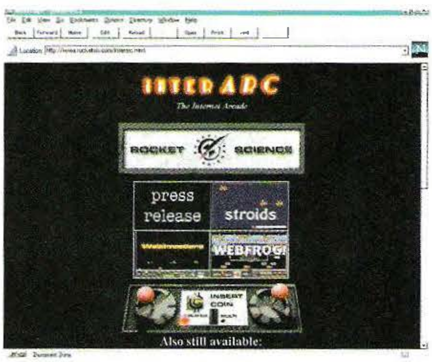


Der aufgekaufte kauft selber wieder: Sierra Online, nun Mitglied der CUC-Gruppe, verleibte sich mit Headgate einen Entwickler von Links 386 Pro ein.

Pay per play

Internetspielhalle eröffnet

Der Spielehersteller Rocket Science und die virtuelle Bank CyberCash stellen mit InterARC eine Spielhalle im Internet vor, die traditionelle Softwarevertriebswege verdrängen soll. Anstatt 100 DM für ein Spiel auszugeben, das man u.U. nur wenige Stunden spielt, **zahlt man bei InterARC nur für die Dauer des Spielens**, die Software befindet sich dazu teilweise auf dem Server und zum anderen Teil auf dem heimischen PC. Auch Software-Upgrades lassen sich auf diese Weise an den Spieler bringen. Die Qualität der Software läßt im Augenblick noch zu wünschen übrig, mit steigenden Netzkapazitäten wird sich dies jedoch sicherlich ändern.



Pay-TV ganz interaktiv: Nur für jede Stunde Spielen wird gezahlt, Fixkosten entstehen keine.

WiSims & Strategie & Denkspiele

Petra Maueröder über den allgegenwärtigen Siedler-Kult



Mit meinem charmanten Kollegen Rosshirt (Sie wissen schon, dieser extrem fotoscheue Leserbrief-Sezierer mit den populistischen Vorschlag-Hämmern - siehe Postscript) verbindet mich neben der gemeinsamen Wirkungsstätte die Begeisterung für Computerspiele mit Aufbau-Charakter. Motto: Früher Lego, heute WarCraft 2, Civilization 2, SimCity 2000 und ganz aktuell: Die Siedler 2. Annähernd eine Viertelmillion Exemplare (Amiga- und PC-Versionen zusammengenommen) hat Blue Byte vom ersten Teil bis zum heutigen Tag verkauft - eine stolze Leistung. Jede Wette: Auch Teil 2 wird - zu Recht! - wie warme Semmeln weggehen. Da fragt man sich doch: Was macht den Reiz solcher Programme aus, die sich teilweise über Jahre hinweg in den Charts halten und von Leuten zwischen 9 und 99, vom Schüler bis zur Hausfrau, vom Gelegenheits-Zocker bis zum Strategie-Profi, stunden-, nächte-, wochenlang gespielt werden? Ich denke, es ist diese irrsinnige Flexibilität und die damit verbundene Macht, quasi aus dem Nichts eine kleine Welt zu erschaffen, die man nach eigenen Vorstellungen manipulieren kann, der man seinen ganz persönlichen Stempel aufdrückt und die man um jeden Preis verteidigt. Selbst wenn dabei zwischendurch wieder alles zerstört wird (hier greift der Vergleich mit den Lego-Steinen), so spürt man doch eine ungemeine Genugtuung über das Erreichte. Auch Echtzeit-Strategiespiele wie Command & Conquer und WarCraft 2 leben davon - oder würden Sie freiwillig auf Lasertürme, Tiberium-Raffinerien und Drachenhorste verzichten? Die Bitmap Brothers nehmen genau das in Kauf: Bei Z kann man Bauwerke nur erobern, nicht aber selbst errichten. Ein Konzept, das aufgeht? Warten wir's ab - im Juni wissen wir mehr.

Civil War General

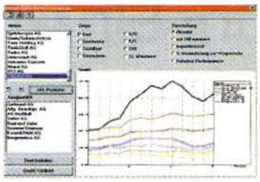
Gettysburg virtuell



Wenn Ihnen der Name Robert E. Lee vergleichsweise wenig bis gar nichts sagt, dann könnte das daran liegen, daß Sie den amerikanischen Bürgerkrieg bislang nur aus „Vom Winde verweht" kannten. Das läßt sich ändern: Bei Sierra erscheint noch im Mai das historische Strategiespiel Civil War General, mit dem Sie sieben authentische Schlachten unter Windows 3.1/95 durchsimulieren (gerne auch zu zweit per Modem) können. Das SVGA-Spektakel wird ergänzt durch viele Gemälde eines zeitgenössischen Malers.

Der Fondsmanager

Wer wär' nicht gerne Aktionäääär...



Beim DIT-Fondsmanager dürfen Sie innerhalb eines sich ständig verändernden Wirtschaftsmodells mit fiktiven Titeln hantieren - den Lerneffekt sollte man wegen des hohen Realitätsbezuges nicht unterschätzen. Nur über die unzumutbaren CD-ROM-Ladezeiten der HiRes-Bilder müssen Sie hinwegsehen können. Preis (DM 25,-) und Hardware-Voraussetzungen (486er, 8 MB RAM, Windows 3.1) machen aus der Wirtschaftssimulation ein faires Angebot. Bestellt werden kann das Programm in jeder Filiale der Dresdner Bank; Schulen und Universitäten bekommen es kostenlos.

Chaos Overlords

Chaos bei New World Computing

Das Jahr: 2050. Die Lage: schlecht. Die Aussichten: noch schlechter. In dieser erquicklichen Umgebung spielt Chaos Overlords, ein SF-Strategie-Epos mit gerenderten SVGA-Animationen, das ausschließlich den Windows 95-Usern vorbehalten bleibt. Dafür gibt's auch einen netten Multiplayer-Modus für maximal sechs Spieler, von denen jeder den Part eines „Overlords" übernimmt. Vorzugsweise durch illegale Machenschaften (Hehlerei, Schmuggel, Überfälle etc.) dehnt man seinen Machtbereich aus und schädigt seine Gegner.



Schokoladiges Gewinnspiel



Werbespiele sind auch nicht mehr das, was sie mal waren. Eines der derzeit besten Programme dieser Art entstand bei Westka Kommunikation in Köln für Ritter Sport und nennt sich „Agent XXL": Cartoon-Animationen in SVGA, 20 Locations, deutsche Sprachausgabe und eine abgedrehte Story rund um den Möchtegern-Agenten Gunter Bunt sprechen für sich. Anläßlich der Veröffentlichung des CD-ROM-Spiels mit dem sinnigen Untertitel „Das Geheimnis der Quadrate" veranstaltet Ritter Sport in Kooperation mit PC Games ein Gewinnspiel mit originellen Preisen.

Die Preisfrage:
Welche Form ist typisch für Ritter Sport-Schokolade?

1. PREIS

Der Gewinner wird in der Ritter Sport-Zentrale in Waldenbuch bei Stuttgart in leckerer Ritter Sport-Schokolade aufgewogen.

Außerdem verlost Ritter Sport unter allen Einsendungen folgende attraktive Preise:

5 x Original XXL T-Shirts plus XXL-Baseballkappe
5 x Lenkdrachen
5 x Original XXL-Baseballkappe
5 x Ritter Sport-Schokoladen-Geschenkpaket
5 x Doppel-CD „Maxi Dance Sensation Nr. 18"

Jedem Paket legen wir obendrein eine Version von „Agent XXL" bei.

Die richtige Antwort schreiben Sie einfach auf eine Postkarte und schicken diese bis spätestens 5. Juni 1996 an folgende Adresse:

Computec Verlag GmbH & Co. KG • Redaktion PC Games
Kennwort: Agent XXL • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Wenn Sie sich für dieses originelle und wirklich empfehlenswerte Adventure interessieren, können Sie es folgendermaßen bestellen:

- Gegen Einsendung von DM 20,- (bar oder Verrechnungsscheck) an: Westka Kommunikation, Deutz-Mülheimer Straße 165-169, 51063 Köln
- Per Überweisung von DM 20,- mit vollständiger Adreßangabe an: Ritter Sport, Konto-Nr. 122168101, Dresdner Bank, BLZ 600 800 00

Multimedia & Online & Hardware



Herbert Aichinger chattet in der virtuellen Realität

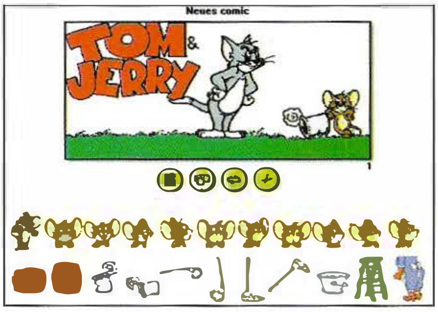
Neulich, tagsüber im neu eröffneten Cybercafé gleich nebenan

Susi> *Hallo ??? Ist hier denn niemand ????*
Susi> *HAAAAALLLLLL-LOOOOOOO !!!!*
Susi> *Hallo?*
A:> *Ja doch, Tag auch. Wer bist denn Du?*
Susi> *Susi, und Du?*
A:> *Ich bin A:>*
Susi> *Sehr witziges Alias. Was machst Du denn gerade?*
A:> *Ich sitz gerade vor meinem Rechner und chatte.*
Data> *Ich auch.*
Susi> *So.*
Susi> *Kennst Du noch andere gute Chat-Adressen?*
A:> *Nö, ich komm' aus Österreich.*
Susi> *???*
Data> *Ich war früher als Blag mal in Österreich - Kärnten. liegt das in deinre nähe?*
Susi> *Unser Provider bietet eine Liste mit Chot-Adressen an.*
A:> *Leider nein ! Kärnten liegt im Süden, Vorarlberg im Westen Österreichs*
Susi> *In Nürnberg soll es ein tolles Cyber-Café geben. Hat jemand die Adresse?*
Data> *Ich dachte Österreich is ehr breit als lang.*
Hans> *Ich verschwinde wieder*
Susi> *Hört mir überhaupt noch jemand zu?*
A:> *Ich glaub, ich sollte mich mal wieder meinem Lehrer widmen.*
Susi> *Also, ich gehe dann.*
A:> *Ich hab nämlich gerade Latein-Nachhilfe.*
Data> *No, wers nödig hat...*
Data> *Ich beom mich wech.*

Kein Zweifel: der Internet-Boom sorgt mit seiner grenzenlosen Vielfalt für ein friedliches Nebeneinander zahlreicher Kulturen, dient dem reibungsfreien wirtschaftlichen und wissenschaftlichen Austausch und erweitert den persönlichen Horizont all seiner Benutzer.

Comic Book Artist

Comic selbstgemalt



Wenige Klicks genügen, um echte Comics zu gestalten. Text in Sprechblasen ist frei definierbar.

Mit dem Comic Book Artist von Lascaux lassen sich auf einfachste Weise ansprechende Tom & Jerry-Comics gestalten. Die Standbilder werden rahmenweise zusammengestellt und seitenweise ausgedruckt, so daß ein professionelles Layout entsteht. Die über 200 vorgegebenen Grafiken lassen zwar viel gestalterische Freiheit, eigene Grafiken lassen sich jedoch nicht einbinden. Die vor allem für Kinder geeignete Software ist für rund DM 70,00 bei Navigo in München, Profisoft in Osnabrück oder Funware in Hamburg erhältlich.

120 MB Diskettenlaufwerk

83-fache Kapazität

Aus der Zusammenarbeit von 3M, Matsushita, O.R. Technologies und Compaq resultiert das Diskettenlaufwerk LS-120, das auf entsprechenden Medien bis zu 120 MB Daten speichern kann. Die magnetischen Laufwerke, die auch herkömmliche Medien lesen können, sind vorerst nur für Compaq-PCs erhältlich, erst Anfang 1997 gelangen sie möglicherweise auf den Massenmarkt. Der Preis für ein Laufwerk steht noch nicht fest, ein Medium wird mit etwa DM 30,- gehandelt.

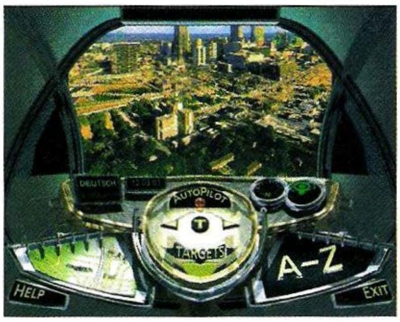


Das Ende der 1.44 MByte-Floppy? Die bootfähigen Laufwerke können Disketten mit bis zu 120 MByte Daten beschreiben.

Around Atlanta

Die olympische Stadt

Ein multimedialer Städteführer ist Around Atlanta von Philips. Das sehr umfassende Werk zeigt nicht nur die olympischen Aspekte der nordamerikanischen Metropole, auch Wirtschaft, Einwohner und Lifestyle finden breite Erwähnung. Die integrierte Internet-Unterstützung sorgt für ständige Aktualität aller Wettkampfdaten. Das in 15 Ländern in der jeweiligen Landessprache erscheinende Programm ist für rund DM 70,- erhältlich.



Im Hubschrauber kreist man über den Sehenswürdigkeiten der virtuellen Metropole.

Wing-Man Warrior

3D-Action-Stick



Der große Drehknopf dient dem Zielen, während man mit dem eigentlichen Stick die Spielfigur bewegt.

Mit dem WingMan Warrior bietet Logitech einen Joystick speziell für 3D-Actionspiele. Neben den Fähigkeiten eines WingMan Extreme (4 Achsen, 4 Knöpfe) weist das Gerät einen 360-Grad Drehregler und ein Throttle-Rad auf, es würde sich also auch für Simulationen eignen. Das DM 150,- teure Gerät benötigt für die zusätzlichen Fähigkeiten neben dem Standard-Gameport eine freie serielle Schnittstelle und Treiberunterstützung.

Gerade einmal vier Wochen trennen die Londoner "Tradeshow" von der größten Computerspiele-Messe der Welt in Los Angeles. Ein ungleicher Wettkampf, da vor allem die großen Publisher sich ihre besten neuen Produkte lieber für die E3 aufheben und auf der ECTS überwiegend bereits Bekanntes vorstellen. Gerade deshalb bleibt in London aber etwas mehr Zeit, klar zwischen wirklich Neuem und bereits Gesehenem zu unterscheiden. Die interessantesten Begegnungen in dieser Vorrunde für Los Angeles haben wir für Sie in einem kleinen Messerundgang zusammengefaßt.

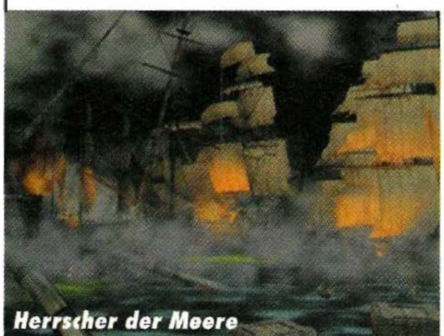


ECTS London - Frühjahr 1996

Vorrunde

Attic

Klares Top-Produkt der Albstädter Firma Attic war natürlich DSA 3 - Schatten über Riva (Preview in PCG 4/96), das in einer weiter fortgeschrittenen Version am Stand gespielt werden konnte. Firmenchef Guido Henkel hatte aber auch erste Infos zum nächsten Großprojekt parat: Herrscher der Meere wird ein Genremix aus Handelssimulation und Strategiespiel, bei dem man im 17. Jahrhundert um die Vorherrschaft im internationalen Seehandel streitet. Das Spiel ist diesmal keine reine Inhouse-Produktion, sondern basiert auf der Spielidee zweier Studenten, die von Attic weiterentwickelt und professionell in Szene gesetzt wird.



Herrscher der Meere

Termine:
DSA 3 - Schatten über Riva .... Juni/Juli 96
Herrscher der Meere .... 4. Quartal 96

Blizzard Entertainment

Hier demonstrierte Entwicklungsleiter Bill Roper, was man sich bei Blizzard unter einer guten Mission-Disk vorstellt. „Die Warcraft 2-Expansion-Disk ist für uns ein ebenso wichtiger Titel wie das Original-Spiel. Für die 24 neuen Levels haben wir uns zwei komplett neue Storylines ausgedacht. Warcraft 2: Beyond the Dark Portal basiert auf der Annahme, daß die Menschen den Krieg gewonnen haben. Nun geht es daran, über das Dunkle Portal zum ersten Mal in die Orklands vorzurücken, um einer neuen Invasion vorzubeugen. Neben den 24 Missionen gibt es dabei völlig neues Terrain und neue Zwischensequenzen zu sehen. Für die Multiplayer-Spieler haben wir außerdem unsere 50 besten und witzigsten Multiplayer-Karten beigepackt."
Auch das Action-RPG Diablo war in einer weit fortgeschrittenen Version zu sehen. In ausgedehnten unterirdischen Labyrinthen muß der Spieler magische Gegenstände und Waffen finden sowie Hunderte von Monstern besiegen. Wenn man unbedingt einen Vergleich gebrauchen will, so erinnert Diablo am ehe-



Warcraft 2: Beyond the Dark Portal


Diablo

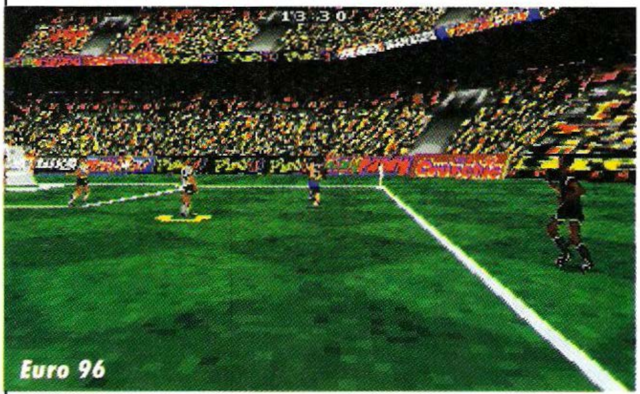
sten an eine Mischung aus Crusader - No Remorse und Ultima 8. "Allerdings", wirft Bill Roper ein, "hat man bei Diablo bei jedem Spielstart eine völlig neue unterirdische Welt mit neuen Herausforderungen. Ein Missionsgenerator entwirft jedesmal eine andere Architektur aus Räumen, Schätzen und Gegnern.". Bezieht man den Multiplayer-Modus über Modem und Netzwerk mit ein, so könnte Diablo ein Spiel werden, das über Monate hinweg fesseln wird. Etwas weiter in der Ferne liegt Starcraft, das eine Weiterentwicklung (aber keine Fortsetzung!) der Warcraft-Reihe werden soll. Starcraft ist ebenfalls ein Echtzeit-Stratgiespiel, versetzt Sie aber in den Weltraum. In einem fernen Planetensystem ringen drei verschiedene Rassen um die Vorherrschaft - zwei "gute" Mächte und eine "böse" Alienrasse. Bill Roper: "Analog zu Warcraft kann man bei Starcraft deshalb auch drei verschiedene Storylines durchspielen. Als Fertigstellungstermin für das Windows-95-only Spiel peilen wir den Winter an".


Stellte die Warcraft 2-Expansion-Disk vor: Bill Roper von Blizzard

Termine:

Warcraft 2: Beyond the Dark Portal	*Mai 96*
Diablo	*Juni 96*
Starcraft	*Winter 96/97*

Gremlin Interactive


Euro 96


Euro 96

Bis Mitte Mai will Gremlin seine EM-Simulation Euro 96 fertigstellen - länger bleibt dem Publisher auch nicht bis zum Anpfiff des ersten Meisterschaftsspiels in England. Euro 96 merkt man die Verwandtschaft mit Actua Soccer (ran Soccer) an, obwohl sich die Spielbarkeit merklich verbessert hat. Für Actua Golf bleibt hingegen noch etwas mehr Zeit: die realistische Golfsimulation mit mehreren Multiplayer-Modi soll erst ein halbes Jahr nach der Playstation-Version fertig werden.

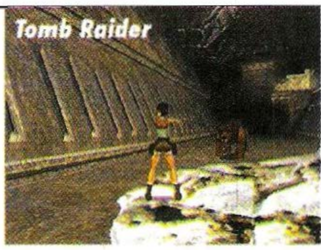
Termine:

Euro 96	*Mai 96*
Actua Golf	*4. Quartal 96*

Centre Gold

In Olympia-Stimmung wähnte man sich am Stand von US Gold/Centre Gold. Die offizielle Lizenz für die Spiele in Atlanta benutzt man dort für Olympic Games und Olympic Soccer. Vor allem das letztere konnte beeindrucken. Begleitet von den Kommentaren von SAT1-Johannes B. Kerner steuert man phantastisch animierte 3D-Kicker über ein 3D-Spielfeld. Bis zu vier Spieler können dabei an einem PC antreten. Der Haken: vorläufig war nur die Playstation-Version zu sehen - die glänzte allerdings durch einen schwer zu überbietenden, flüssigen Spielablauf. Glaubt man den Aussagen von US Gold, die derzeit fieberhaft an der Umsetzung arbeiten, so werden für die PC-Version keinerlei Abstriche gemacht.

Wenig irritiert vom britischen BSE-Skandal zeigte sich Sanctuary Woods und präsentierte saftige Stücke aus seinem Comic-Adventure Orion Burger. Die größte Fastfood-Kette des Universums, Orion Burger, möchte auch auf der Erde eine Filiale errichten und plant im Vorfeld einige Marktforschungen. Zu dumm, daß wir Menschen nicht als Kunden sondern als schmackhafter Belag in diesen Plan mit einbezogen werden. Als unfreiwilliges Versuchskaninchen im Orion Burger-Feldtest hat der Spieler die Möglichkeit dieses Schicksal abzuwenden. Da der Garzustand von Orion Burger derzeit noch "Medium" ist, kann man mit dem Release vor September 96 nicht rechnen.


Tomb Raider


Olympic Soccer


Orion Burger

Tomb Raider ist der Titel eines brillant in Szene gesetzten 3D-Action-Spiels von Core Design. Ausgedehnte unterirdische Höhlensysteme in SVGA sowie echte 3D-Gegner, die auch bei Quake nicht besser aussehen dürften, lassen auf einen Winterhit schließen. Allein für die Animation der Hauptfigur Lara (ein schwerbewaffnetes Mädchen in sommerlicher Kleidung) wurden über 2.000 Frames verwendet.

Termine:

Olympic Soccer	*Juni 96*
Olympic Games	*Juli 96*
Orion Burger	*September 96*
Tomb Raider	*4. Quartal 96*

Hasbro Interactive

Der wahrscheinlich größte Spielzeughersteller der Welt hat nach dem erfolgreichen Launch von Monopoly und Trivial Pursuit zwei weitere heiße Brettspiel-Umsetzungen in Vorbereitung. Schon jetzt zum Verkaufsschlager bestimmt ist Risiko CD-ROM. Neben dem üblichen Multimedia-Tingeltangel soll Risiko echte Spielspaß-Erweiterungen, wie Seeschlachten, beeinflußbare Kämpfe und vieles mehr beinhalten. Neben der bereits in Monopoly verwendeten Internet-Option gibt es diesmal endlich einen Netzwerk-Modus. Um optimalen Multiplayer-Spaß zu garantieren, wird die Packung gleich zwei Spiel-CDs enthalten.


Flottenmanöver

Nicht weniger gute Chancen auf Erfolg hat wohl das - hierzulande als Schiffeversenken bekannte - Bleistiftspiel Flottenmanöver. Auch hier wird es neben zahlreichen Videoclips echte Erweiterungen geben (Spielraster bis 640x640 Felder, Aufklärungsflugzeuge, Flottenbewegungen, 2 CDs für Multiplayer, usw.).

Termine:
Risiko CD-ROM ....*4. Quartal 96*
Flottenmanöver CD-ROM ....*4. Quartal 96*

MicroProse



"Wann wird F1 Grand Prix 2 endlich ausgeliefert?" - war die meistgestellte Frage am Stand von MicroProse. "Wahrscheinlich Ende Juni!" - die meistgehörte Antwort. Bei MicroProse war außer Formula One aber noch ein anderer Titel ein echter Blickfänger: Citizens, eine Art Kleinstadt-Populous, verleiht dem Spieler die göttliche Macht über das Städtchen Backwater. Als allwissender Herrscher muß er das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse sichern und so manche kleine Mission erfüllen. Beispielsweise kann er durch Beeinflussung der Naturgewalten versuchen, den Tagesablauf seiner Schäfchen zu steuern. Oft gibt es auch ganz konkrete Dinge zu tun, wie einem Einwohner zu einem Job zu verhelfen.

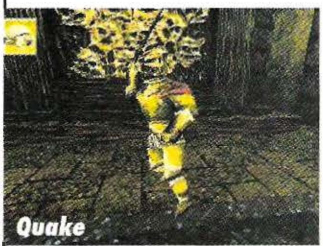

Citizens

Termine:
F1 Grand Prix 2..............................*Juni 96*
Citizens...*3. Quartal 96*

id-Software

Gäbe es einen Award für den außergewöhnlichsten Messestand, so wäre dieser sicherlich an id-Software gegangen. Ein mit Fackeln gesäumter Eingang, aus dem schon von Fernen die Schmerzensschreie drangen, führte die Besucher in einen Raum, in dem Quake auf acht vernetzten Rechnern gespielt werden konnte. Etwas Abseits davon demonstrierte Programmierer Jay Wilbur eine Version, in der bereits computergesteuerte Monster integriert waren: "Irgendwann, als die 3D-Engine von Quake quasi schon fertig war, fiel uns auf, daß wir uns fast ausschließlich auf den Multiplayer-Mode konzentriert hatten, der zweifellos das Beste und Wichtigste an Quake ist. Trotzdem wollten wir auch dem Einzelspieler eine gehörige Weiterentwicklung gegenüber dem Vorgängerspiel bieten. Also machten wir uns an die Entwicklung einer künstlichen Intelligenz, die einem einzelnen Spieler genauso viel Spielspaß bietet, wie der Deathmatch-Mode. Wir glauben, daß wir es geschafft haben: die Monster in Quake verhalten sich viel menschlicher und sind nicht mehr einfach nur Kanonenfutter.". Was am Multiplayer-Modus denn so entwicklungsintensiv war, erklärte Wilbur ebenfalls. "Besonderes Gewicht haben wir von Anfang an auf eine gute Internet-Schnittstelle gelegt. Wir stellen uns Quake-Online später einmal so vor: Rund um den Erdball gibt es hunderte von Servern, die über Hyperlinks miteinander verbunden sind. Geht man durch eine Tür in einen anderen Raum, so kann es sein, daß man sich plötzlich auf einem Server in einem anderen Land befindet und auf völlig neue Leute trifft. Bis solch ein weltweites Netzwerk steht, kann allerdings noch ein Weilchen vergehen. Wir werden auf alle Fälle kein Geheimnis daraus machen, wie die Level in Quake aufgebaut sind. Jeder, der einen Leveleditor programmieren möchte, kann alle Infos dazu kostenlos von uns haben. Unseren eigenen id-Software-Editor werden wir allerdings nicht auf den Markt bringen, da dieser nur auf unseren Workstations läuft". Für Freunde der tollen Soundtracks, die in den beiden Vorgängerspielen zu hören waren, hatte Wilbur allerdings eine Enttäuschung parat: "Da die meisten Leute die Begleitmusik als störend empfanden, haben wir Sie diesmal einfach weggelassen. Wer trotzdem ein paar Akkorde im Hintergrund hören will, soll sich seine Lieblings-CD einlegen.". Stiller wurde Wilbur schließlich auf die Frage nach dem endgültigen Release-Termin: "Bis Juli müßte das Spiel fertig sein".


Der Quake-Stand von id-Software: Schmerzensschreie aus dem Inneren.


Quake


Plant weltweites Quake-Netz im WWW: Jay Wilbur von Id-Software.

Termine:
Quake ....*Juli 96*

Philips Media

Der Stand von Philips Media glich einer riesigen Müllkippe - Autoreifen, Papierfetzen und Schrott hingen in wilder Anordnung von den Wänden. Grund für das außergewöhnliche Standdesign waren die "Blubs". Die verrückte Alien-Familie aus dem Comic-Adventure Down in the Dumps sitzt nach einem Raumschiff-Crash auf einer irdischen Müllhalde fest. Da die schrägen Typen nur daumengroß sind, haben sie so ihre Probleme, die passenden Teile für die Notreparatur ihrer Familienkutsche zusammenzutragen. Nicht allein der witzigen Animationen wegen entpuppte sich das Spiel aus den französischen Haiku Studios als DER Messeschlager überhaupt; auch die Beimischung von tiefschwarzem Humor stimmt. Wie man an der ersten spielbaren Version sehen konnte, gehen cinemotische Sequenzen und spielbare Elemente fast unmerklich ineinander über - die SVGA-Grafik gehört zum besten und witzigsten, was je in einem Adventure zu sehen war. Mit ähnlich abgedrehtem Humor aber einem völlig anderen Spielprinzip zog Q.A.D. von Cranberry Source die Blicke auf sich. In dem Action-Shooter wehrt sich der Spieler gegen fliegende Staubsauger, transsexuelle Vampire und schwerbewaffnete Versicherungsvertreter. Hinter der phantastisch aussehenden 3D-Engine steht neben Ex-Bullfrog-Programmierer John Cook übrigens auch Veteran Jon Ritman (Head over Heals).


Q.A.D.


Down in the Dumps

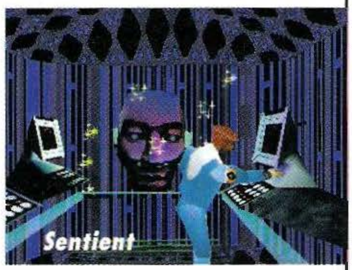
Termine:
Down in the Dumps .... *August 96*
Q.A.D. .... *4. Quartal 96*

Psygnosis

Die leichte Portierbarkeit von Playstation-Spielen zum PC nutzt die Firma Psygnosis (die vom Konsolenbauer Sony vor einiger Zeit aufgekauft wurde) für mehrere parallele Veröffentlichungen auf beiden Systemen. Am interessantesten waren dabei sicherlich die Titel Adidas Power Soccer und Sentient. Im Gegensatz zu anderen Fußball-Simulationen trägt Power Soccer eher die Züge eines Arcade-Spiels. Neben den Standard-Aktionen, wie Dribbling, Passen und Schießen, gibt es dabei auch Special-Moves, wie etwa die "Blutgrätsche" oder den "Supersprint". Wer auf solche Features nicht steht, kann die spaßigen Arcade-Techniken aber auch deaktivieren und hat dann ein herkömmliches Simulationsspiel mit realistischen Spielerbewegungen, Echtzeit 3D-Grafik und deutscher Live-Kommentierung. Ein ungewöhnliches Rollenspiel erwartet uns im Herbst außerdem mit Sentient. In einer riesigen Raumstation mit über 200 gerenderten Räumen geht der Spieler dabei auf eine Art "Reise ins Ich".

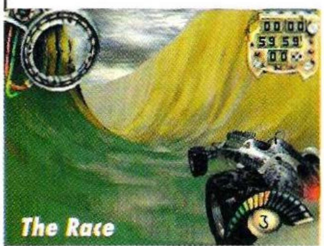


Adidas Power Soccer


Sentient

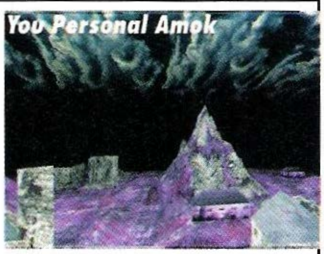
Termine:
Adidas Power Soccer .... *4. Quartal 96*
Sentient .... *Herbst 96*

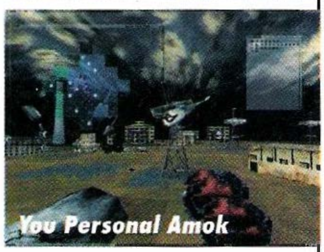
Warner Interactive


The Race


Deadlock

Von Warner wurde die London-Messe zur Vorstellung ihres neuen deutschen Partners Terra Tools genutzt. Die Potsdamer Firma hatte auch gleich zwei heiße Produkte im Gepäck: Your Personal Amok könnte eine Art Command & Conquer in 3D werden. Als Befehlshaber steuert der Spieler eine Basis, und leitet den Kampf seiner Einheiten gegen mehrere Gegnermächte. In der echtzeitberechneten 3D-Umgebung kann er jede seiner Einheiten (Flugzeuge, Panzer usw.) aber auch selbst steuern, und hat somit direkten Einfluß auf den Kampfverlauf. The Race erinnert da eher an Action-Rennspiele bekannter Machort (Hi-Octane usw.), hebt sich aber durch eine superschnelle 3D-Engine ab. Ebenfalls zu bewundern waren zwei neue Accolade-Spiele: Das Science Fiction-Adventure Star Control 3, das noch im Juli erscheinen soll und Deadlock, Accolades "erstes Online-Spiel für das Internet". Im Klartext handelt es sich bei Deadlock um ein Kolonisierungsspiel, bei dem mehrere konkurrierende Rassen eines fremden Sternensystems um Ressourcen kämpfen. Im Multiplayer-Modus können maximal sechs Spieler via Internet antreten.


You Personal Amok


You Personal Amok

Termine:
Your Personal Amok .... *September 96*
The Race .... *September 96*
Star Control 3 .... *Juli/August 96*
Deadlock .... *Juni 96*

Seit 1987 tüftelt Bullfrog an innovativen und richtungsweisenden Spielideen. Kaum zu fassen: kein Publisher glaubte zu Beginn an den Erfolg des hochmotivierten Entwicklerteams - ein Fehler, wie sich wenig später herausstellen sollte. Electronic Arts wagte die Zusammenarbeit und verkaufte bis heute mehr als drei Millionen Exemplare von Bullfrogs Erstlingswerk Populous.
von Jon Eves

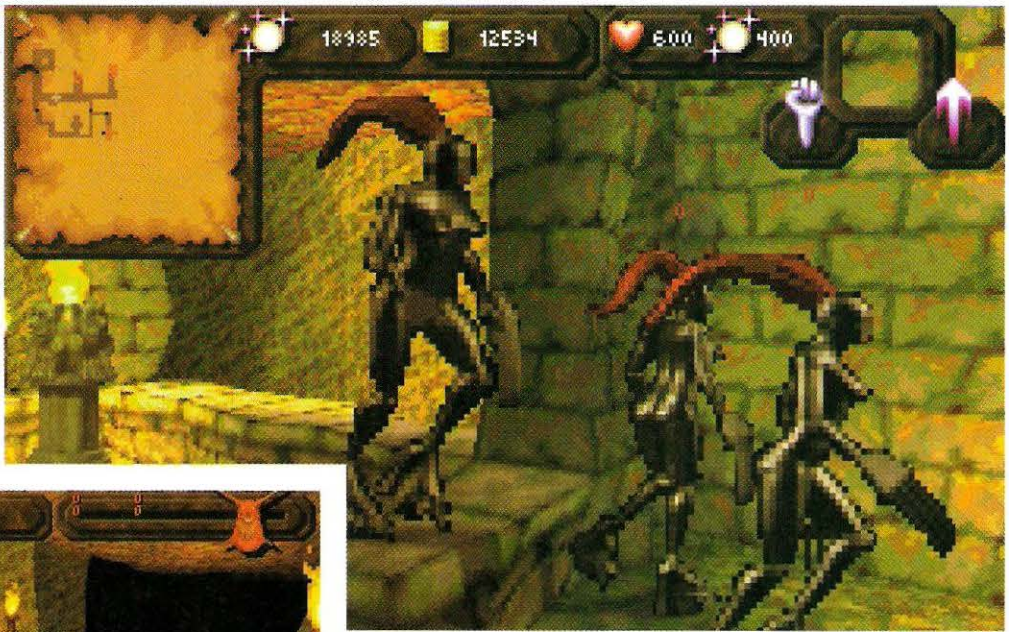
Bullfrog: ein Blick in die Zukunft

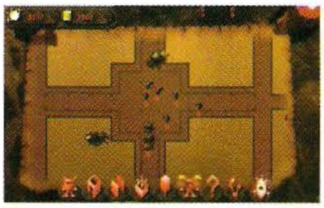
Froschkönig

Neben Origin gehört Bullfrog heute zu den Spitzenteams in der Unternehmensgruppe Electronic Arts. Nach Populous folgten preisgekrönte Spiele wie PowerMonger, Populous 2, Syndicate, Theme Park und Magic Carpet. Der große Erfolg dieser Titel ist natürlich in erster Linie auf die professionelle Arbeitsweise zurückzuführen, die schon in der Konzeptionierungsphase beginnt. Obwohl Bullfrog natürlich ständig nach neuen Grafiktechniken und -effekten sucht, haftet auf dem Gameplay doch das Hauptaugenmerk bei der Entwicklung eines Spiels. Bei Bullfrog wird eben nicht nach Deadlines und Release-Terminen programmiert, sondern nach Spielbarkeit - solange ein Produkt nicht wirklich Spaß macht, kommt es auch nicht auf den Markt.
1995 wurde Bullfrog von Electronic Arts übernommen. Dies gibt den Engländern natürlich völlig neue Möglichkeiten, können sie doch nun ihr kreatives Talent mit den Marktkenntnissen des international überaus erfolgreichen Unternehmens Electronic Arts verknüpfen. Bei Bullfrog schaut man deshalb in eine überaus freundliche Zukunft...



Die optional einblendbare und daher ständig präsente Übersichtskarte hilft Ihnen bei der Orientierung in den komplex aufgebauten Levels (rechts und ganz unten). Wenn einmal vollends der Überblick verlorengegangen ist, sollte man die zoombare Fullscreen-Map aufrufen.







Warum dürfen ausschließlich die guten Charaktere das ganze Gold mit nach Hause schleppen? Was ist mit all den fiesen, schleimigen, hinterhältigen Kreaturen, die von riesigen Horden durch und durch ehrenhafter Krieger aus ihren Kellergewölben vertrieben werden? Diese Fragen stellte sich Peter Molyneux, als er über mögliche Richtungen bei der Entwicklung eines Rollenspiels nachdachte. Das Resultat sollten wir in wenigen Wochen in Händen halten: Dungeon Keeper soll noch im Mai auf den Markt kommen!

Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Sie schlüpfen ausnahmsweise nicht in die Rolle des strahlenden Helden, sondern versuchen als durchtriebener Dungeon Keeper, alle wagemutigen Glücksritter in die eine oder andere häßliche Falle zu locken. Sie beginnen das Spiel unter der Erde, Ihr ganzer Stolz ist ein winziger Teil eines dreckigen, ekligen Dungeons. Nun beginnt die Aufbauarbeit: die Höhle muß für die ersten Abenteurer auf Vordermann gebracht werden. Am Anfang steht Ihnen eine Handvoll fleißiger kleiner Teufelchen zur Verfügung, an die Sie verschiedene Aufgaben verteilen können. Die Imps stellen sich als wahre Meister ihres Fachs heraus, wenn es darum geht, Tunnel zu graben, Labyrinthe aufzubauen und behagliche Wohnungen für andere Kreaturen und Monster aus dem Boden zu stampfen. Bei der Planung eines Dungeons muß nämlich eines unbedingt beachtet werden: die Wesen der Finsternis lassen sich nicht einfach per Mausklick auf eine bestimmte Position setzen, vielmehr muß sich unter den unterirdisch lebenden Geschöpfen herumsprechen, daß Sie einen besonders hübschen Dungeon aufgebaut haben. Nur dann werden Monster und Ungeheuer in Ihren Teil der Höhle umsiedeln. Obwohl Sie von diesen Kreaturen natürlich im Kampf gegen das Gute unterstützt werden, so bereiten Sie Ihnen oft großes Kopfzerbrechen: es handelt sich bei diesen Wesen nicht immer um hirnlose Geschöpfe, vielmehr entwickeln sie eine individuelle Persönlichkeit, graben also eigene Tunnel und essen bzw. schlafen, wenn sie es für richtig halten. Sobald Ihr Dungeon eine bestimmte Größe erreicht hat, werden die ersten Helden und Glücksritter auftauchen, die alles daran setzen, das sorgfältig aufgebaute Höhlensystem in Schutt und Asche zu legen. Wenn Sie diese Abenteurer besiegen, steigt Ihre Reputation und Sie werden noch mächtiger. Verlieren Sie ein Gefecht, so werden viele Kreaturen an Ihren Fähigkeiten zweifeln und das Gewölbe verlassen.

Forschung

Dungeon Keeper gibt dem Spieler die Möglichkeit, das Geschehen aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten. Bei Schlachten ist natürlich die Ich-Perspektive (Sie können sich in jeden Bewohner Ihrer unterirdischen Anlage hineinversetzen) sehr interessant,



Spell Gallery

Zaubersprüche machen Ihre Kreaturen nahezu unbesiegbar. Die dunkle Magie muß aber zunächst erforscht werden, damit sie nicht auf die eigenen Mannen zurückschlägt und ihre volle Wirkungskraft entfaltet.



Fist
Erhöht die Kraft einer Kreatur.



Restoration
Komplette Heilung einer Kreatur.



Breath of Fire
Feueratem für jede Kreatur.



Fireblast
Ein gleißender Feuerball.



Poison Cloud
Eine gefährliche Giftwolke.



Hurricane
Ein riesiger Wirbelsturm.



Magmablast
Stärkere Form des Feuerballs.



Invisibilty
Macht eine Kreatur unsichtbar.



Illuminate
Macht Spuren sichtbar.



Freeze Spell
Verwandelt in einen Eisbrocken.



Teleport
An eine andere Stelle beamen.



Flight
Für hinterhältige Luftangriffe.



Skin of Armour
Eine magische Rüstung.



Accelerator
Beschleunigt alle Aktionen.



Prying Eye
Um die Ecke schauen.



Lightning
Der obligatorische Blitzschlag.



Slumberdequillion
Verlangsamt einen Kontrahenten.



Hailsturm
Es hagelt Steine und Felsbrocken.



Reflect
Jede Waffe wird zurückgefeuert.



Draw Vitality
Zieht Lebensenergie ab.



Word of Power
Wirkung noch nicht bekannt.

Creature Corner

Dungeon Keeper gibt Ihnen die Möglichkeit, allerlei fiese Kreaturen auf die ahnungslosen Helden zu hetzen. Bei den folgenden Monstern handelt es sich nur um eine kleine Auswahl, die Ihnen das Gruselkabinett zur Verfügung stellt.



Imp
Diese Arbeitstiere sind für den Aufbau des Dungeons extrem wichtig. Sie sind auch gute Frontkämpfer.



Demon Spawn
Diese aggressiven Kreaturen sollten in vorderster Front kämpfen und in Rudeln auf die Jagd gehen.



Revenant
Ein Revenant ist eine Art Ghoul, der von seinem Opfer in großen Happen Lebensenergie abzieht.



Yuck
Diese riesigen Fleischberge nehmen oft komplette Gänge in Beschlag. Gefählich: ihr Walz-Angriff!



Beetles
Die kleinen Käfer sind durch ihre starke Panzerung gut geschützt. Für den Angriff aber ungeeignet.



Trolls
Die Trolle werden selbst von den größten Helden gefürchtet. Sie treten meistens in Gruppen auf.



Vampire
Ein Vampir ist ein typischer Jäger. Er heftet sich ohne Rücksicht an die Fersen eines Opfers.



Sorcerer
Der Feuerball ist die wichtigste Waffe des Zauberers. Ein sehr intelligenter Bewohner des Dungeons.



Flies
Die Fliegen sind zwar keine ernstzunehmenden Gegner, überzeugen aber durch ihre Schnelligkeit.



Hellhound
Höllenhunde sollte man am besten im Verbund mit einem Demon Spawn angreifen lassen.



Reaper
Diese ungestümen Hünen walzen alles platt, was sich ihnen in den Weg stellt. Echte Aufräumer!



Dragon
Wie in jedem Rollenspiel ist der Drache aufgrund seines Feueratems das mächtigste Wesen.



Spiders
Die Spinnen sind die hartnäckigsten Insekten in Dungeon Keeper, verfügen sie doch über Magie.



Skeletons
Ex-Helden werden in hundsgemeine Skelette verwandelt. Nicht zu unterschätzende Einzelkämpfer!



Scum Tentacle
Über dieses Wesen ist nur wenig bekannt. Der Name klingt aber kurios und gefährlich zugleich.



Mistress
Messerscharfe Klingen machen dieses Wesen zu einem Alptraum für jeden tapferen Helden.

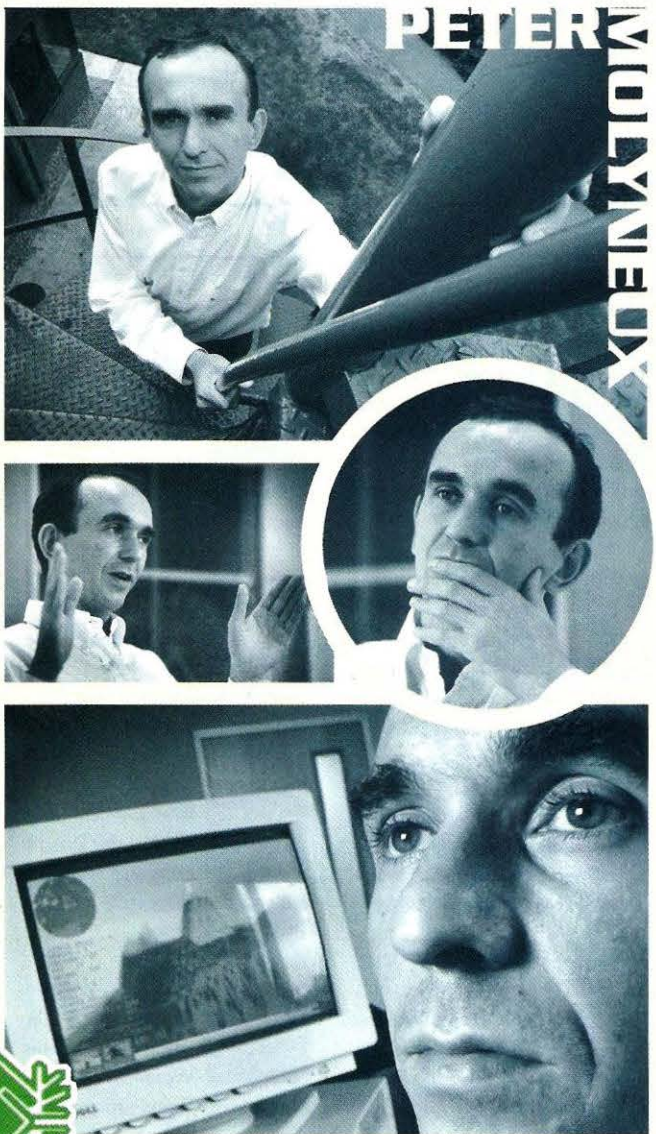
um den Dungeon aufzubauen bzw. zu verbessern, bietet sich hingegen eher die Vogelperspektive an.



Huch, ein Monster: Mit dem Reaper ist nicht zu spaßen - nicht umsonst trägt er eine Sense bei sich, die er ohne Hemmungen einsetzt.

Stark gearbeitet wurde an der Benutzeroberfläche. Um einem undurchsichtigen Icon-Dschungel aus dem Weg zu gehen, wurden viele Vorgehensweisen vereinfacht. Wenn Sie möchten, daß sich eine bestimmte Kreatur der Forschung widmet, dann erteilen Sie diesen Befehl nicht per Mausklick, Sie schicken das Wesen einfach in die Forschungsabteilung. Es wird nun selbständig mit der Arbeit beginnen - wenn es nicht gerade andere Dinge für wichtiger erachtet. Exakt kontrollieren können Sie Ihre Bewohner nämlich nicht, vielmehr können Sie versuchen, die Richtung zu bestimmen.
Wenn Sie der Meinung sind, daß Ihre Streitkraft nun mächtig genug ist, so können Sie sich an die Oberfläche wagen und das idyllische Land oberhalb des Dungeons erobern. Wenn Sie die Schlacht gewinnen, so besteht dieses Gebiet aus ewiger Dunkelheit, und Sie können sich einen anderen Teil der Insel vorknöpfen.
Wenn man ein Fazit ziehen möchte, dann kommt man sehr schnell zu dem Schluß, daß Dungeon Keeper eine Mischung aus verschiedenen Genres ist. Elemente aus Rollen- und Strategiespielen, aber auch aus Wirtschaftssimulationen wurden geschickt kombiniert und zu einem völlig neuen Spielprinzip zusammengefügt. So schafft man einen Klassiker!

Unter vier Augen mit Peter Molyneux



Obwohl sich Firmengründer Peter Molyneux nicht mehr um die Entwicklung kümmern müßte, läßt er es sich nicht nehmen, maßgeblichen Einfluß auf alle Projekte bei Bullfrog zu haben. Im folgenden Interview verrät er Einzelheiten über Dungeon Keeper und warum ihm gerade dieser Titel so viel bedeutet.

Im Augenblick gibt es so viele Variationen von Spielen. Was hat Dich dazu inspiriert, das Genre der Fantasy- und Rollenspiele wieder aufleben zu lassen, und wie hast Du die Idee zu Dungeon Keeper bekommen?

Mir ist schon immer aufgefallen, daß sich das Genre der Rollenspiele nicht sehr viel weiterentwickelt hat. Im Grunde genommen hat es sich seit Dungeon Master kaum verändert. Das stimmte mich ziemlich traurig, denn bei meinen ersten Spielen handelte es sich um Wizardry und Ultima. Ich erinnerte mich, daß mich diese Spiele voll und ganz in Anspruch genommen haben, und ich muß sie wohl mehr als 200 Stunden gespielt haben. Zur gleichen Zeit machte ich die Feststellung, daß die Personen, die bei einem klassischen Brettrollenspiel den Part des Spielleiters (engl.: Dungeon Keeper, Anm. d. Red.) übernehmen, den meisten Spaß haben. Also kam ich auf die Idee, noch einmal aufleben zu lassen, was einst mein Lieblingsgenre gewesen ist.

Es gibt viele verschiedene Effekte und Perspektiven in Dungeon Keeper. Vielleicht kannst Du einmal beschreiben, wie die Game-Engine schließlich für die Grafik verantwortlich ist?

Die Engine hinter Dungeon Keeper ist die atemberaubendste Engine, die wir je geschaffen haben. Wir wollten das Feeling in einem Dungeon reproduzieren. Ein Dungeon ist aber kein sauberer, heller, strahlender Ort, er ist dunkel, modrig und mysteriös. Unsere Engine mußte in der Lage sein, all diese Attribute möglichst „realistisch" darzustellen. Deshalb haben wir eine „real time lighting routine" entwickelt, damit wir herrliche Licht- und Schatteneffekte integrieren können; eine spezielle „texture mapping routine" erlaubt uns, lebensechte Texturen auf Objekte zu legen. Meines Wissens ist dies das erste Mal, daß solche Techniken in einem Computerspiel verwendet werden.

Glaubst Du, daß diese Grafik-Engine noch weiterentwickelt werden kann?

Ich glaube, Bullfrog nutzt die technischen Möglichkeiten so weit aus







Frauen und Kinder zuerst: Wenn ein solches Prachtexemplar eines ausgewachsenen Yucks auf Sie zuwabert, bleibt Ihnen nur noch die Flucht (oben). Beim Design der Levels bietet sich der isometrische Blickwinkel an (kleines Bild oben und rechts).

wie nur irgendwie möglich, aber es ist unvermeidlich, daß man in der Endphase eines Produkts nach neuen Dingen schielt, die mit der existierenden Engine zu bewerkstelligen sind. Das ist auch der Grund, warum sich Dungeon Keeper verspätet hat. Neue, weiterführende Ideen können erst in das nächste Spiel integriert werden.

Wie hat es Bullfrog geschafft, daß Dungeon Keeper trotz komplexer Grafik auch auf langsameren Rechnern läuft?

Nach den zahlreichen Presse-Stimmen zu Hi-Octane und Magic Carpet war es unser Hauptanliegen, daß Dungeon Keeper auch auf langsameren Systemen spielbar bleibt. Ich glaube, das ist uns auch gelungen. Die Ansicht „Top Down" kann beispielsweise sogar auf einem 386er gespielt werden, die Ich-Perspektive wird langsam, aber ruckelfrei auf einem 486DX50 laufen und für die isometrische Ansicht benötigt man einen DX50 als Mindestkonfiguration. Um sicherzugehen, daß dies wirklich die niedrigste Konfiguration ist, benutzen alle Beta-Tester einen DX50.

Das ist aufgrund der phantastischen künstlichen Intelligenz natürlich sehr beeindruckend. Wie unterscheidet sie sich von anderen Spielen?

Die künstliche Intelligenz in allen Bullfrog-Spielen ist einem evolutionären Prozeß unterworfen. Dies begann mit Populous und wird immer atemberaubender mit jedem Spiel, das wir produzieren. Zum Beispiel: in Populous konnten die kleinen Männchen durch die Gegend laufen, hatten aber keine Ahnung, wo sie sich gerade befinden. In Dungeon Keeper weiß jeder Charakter, in welchem Teil des Verlieses er sich gerade befindet; auf ihre eigene Weise können die Kreaturen und Personen sogar die Sichtverhältnisse, die Geräusche und den Geruch des virtuellen Dungeons, in dem sie leben, wahrnehmen. Beispielsweise entscheiden die einzelnen Kreaturen, wo sie ihre Quartiere aufschlagen. Spinnen werden sich in staubigen Ecken aufhalten, Vampire suchen hingegen den dunkelsten Platz im gesamten Gewölbe. Außerdem „leben" die Monster in Dungeon Keeper miteinander. Wenn die Spinnen hungrig werden, entschließen sie sich kurzerhand, die benachbarten Fliegen zu verspeisen. Nur um noch einmal den Fortschritt, den wir in Bezug auf die künstliche Intelligenz gemacht haben, zu betonen: ein Charakter in Populous bestand aus nur 48 Bytes, ein Charakter in Dungeon Keeper benötigt schon bis zu 2.000 Bytes.

Bullfrog hat vernetzten Spielern schon immer die Möglichkeit gegeben, gegeneinander anzutreten. Gibt es in diesem Zusammenhang irgendwelche Besonderheiten? Wie viele Spieler können gleichzeitig in einen Dungeon?

Netzwerkspiele haben bei Bullfrog schon immer eine große Rolle gespielt - wir lieben Netzwerkspiele. Tatsächlich entwickeln wir zuerst die Netzwerkversion, weil uns dies die Möglichkeit gibt, das Spiel ausgiebig zu testen und einen starken Computergegner zu entwickeln. Bei Dungeon Keeper gibt es drei verschiedene Multiplayer-Modi:

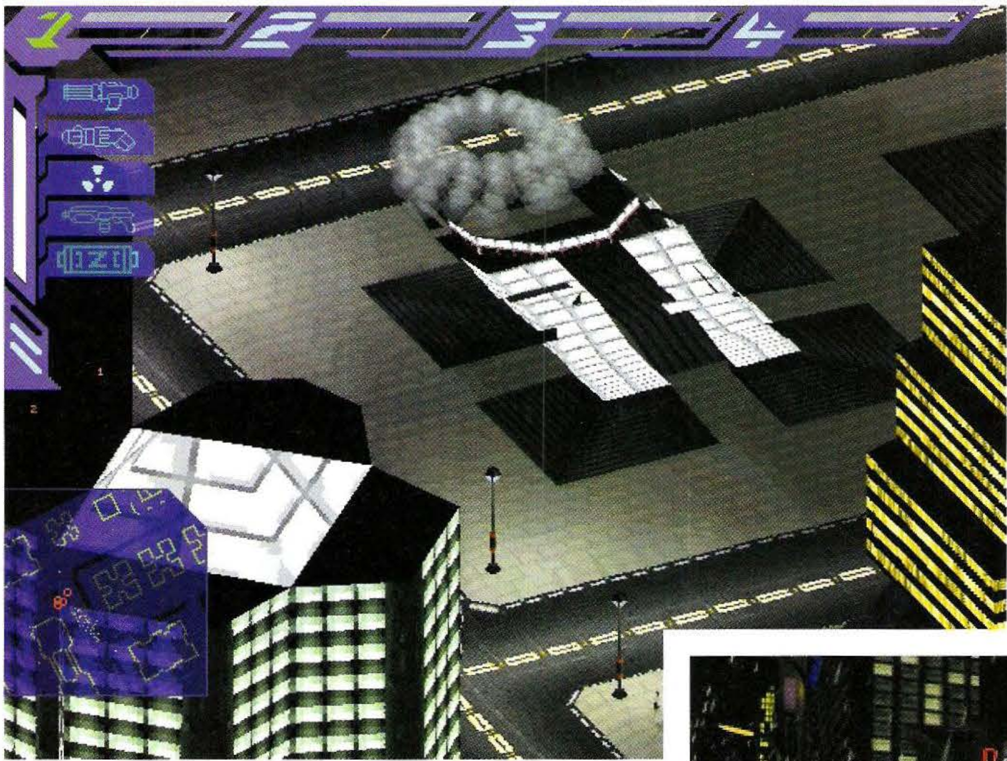
1. Im Death Match können bis zu acht Spieler aus der Ich-Perspektive gegeneinander antreten.
2. Keeper vs. Keeper. Hier können bis zu acht Spieler verschiedene Dungeons auf einer Karte erstellen. Danach muß versucht werden, die fiesesten Kreaturen und die leichtsinnigsten Helden anzulocken.
3. Heroes vs. Keeper. Bis zu acht Spieler übernehmen die Rolle der Helden (Ich-Perspektive), die dann versuchen müssen, einen existierenden Dungeon zu meistern.

Die Dungeans werden von zahlreichen Monstern bevölkert, kannst Du beschreiben, wie Du auf die verschiedenen Namen und Formen gekommen bist?

Die meisten Kreaturen stammen aus der Feder von Chefgrafiker Mark Healy - manche sagen, er hätte eine sehr seltsame Vorstellungskraft. Wir wollten einzigartige Kreaturen entwerfen, nicht die üblichen Orks und Goblins, die man normalerweise in Rollenspielen findet. Außerdem sollte der Spieler bei ihrem Anblick neugierig werden. Was ist zum Beispiel ein „Scum Tentacle"? Was hat es für spezielle Eigenschaften? Wo kommt es her? Die mysteriösen und ungewöhnlichen Monster tragen zur Atmosphäre bei, die wir erschaffen wollten.

Dungeon Keeper scheint ein ausgezeichnetes Spiel zu werden. Es wird schwierig, diese Leistung noch einmal zu überbieten, oder?

Es hat mir wirklich viel Spaß gemacht, an Dungeon Keeper zu arbeiten, und jetzt, wo das Ende der Produktion in greifbare Nähe gerückt ist, bin ich schon fast ein wenig traurig. Trotzdem versuche ich, immer neue Spiel-Konzepte zu entwickeln, aber ich glaube, daß es mindestens zwei Jahre dauert, bis aus einer Idee ein fertiges Spiel geworden ist.

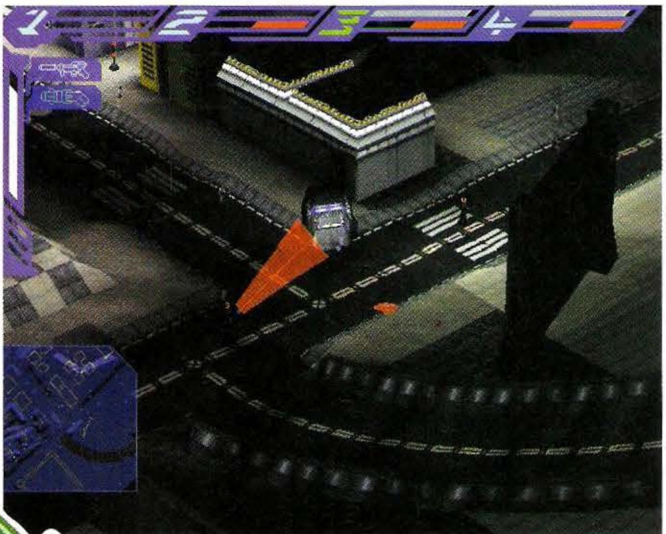


Syndicate endete mit der Weltherrschaft der Corporation. Hundert Jahre später schleicht sich bei dem Chip, der die Menschen bislang kontrollierte und in eine Art Traumwelt versetzte, eine schicksalshafte Fehlfunktion ein. Vorbei sind die schönen Zeiten, die Menschheit sieht sich einmal mehr mit der grausamen Realität konfrontiert.



Bullfrog ist bekannt für atemberaubende 3D-Zwischensequenzen (oben). Links: Hier wird deutlich, wie die variablen Kamera-Perspektiven eingesetzt werden, um das Geschehen aus der jeweils optimalen Position zu zeigen.





Einer Ihrer Cyborgs untersucht gerade mit einem gigantischen Strahler ein ominöses Objekt (oben). Übersichtskarte und Status-Leiste informieren Sie jederzeit über den Zustand Ihrer Crew.

Auf diese Weise sind alle Weichen gestellt, damit Sie als Anführer der Corporation, des Ältestenrats oder einer Motorrad-Gang das Ruder an sich reißen und den Bewohnern der Erde die guten Zeiten zurückbringen können. Schauplatz des Geschehens sind diesmal mehr als 30 futuristische Städte mit über 90 Missionen - allein in dieser Hinsicht hat Syndicate Wars also schon mehr zu bieten als der Vorgänger. Das Spielprinzip hat sich nur in wenigen Punkten geändert. Es handelt sich immer noch um ein komplexes Strategiespiel, in das man per Tastatur oder Joypad eingreifen kann, um seine Söldner direkt zu steuern. Allerdings werden die Missionen diesmal verschachtelter und auch offener gestaltet, d. h. die Ziele werden nicht mehr strikt vorgegeben, und durch eigene Entscheidungen kann man den Ablauf des Spiels maßgeblich beeinflussen. Neben den aus Syndicate bekannten Waffen (Flammenwerfer, Gewehre, Maschinenpistolen) wird beim Nachfolger ein komplett neues Arsenal zur Verfügung stehen. Beispielsweise können Sie mit dem Razor Wire Personen davon abhalten, ein bestimmtes Territorium zu betreten, indem sie ihn einfach quer über die Straße spannen. Drei völlig verschie-

Creation







Creation spielt komplett unter Wasser und basiert in Grundzügen auf der Idee von Syndicate Wars: weil das Leben an der Planetenoberfläche in der Zukunft unmöglich geworden ist, läßt sich Landwirtschaft nur noch am Meeresgrund betreiben. Sie übernehmen die Rolle eines Wächters, der mit einem winzigen U-Boot ausgestattet wurde, um den Anbau und die Fischzucht voranzutreiben. Zusammen mit freundlich gesinnten Delphinen und Walen ist das kein unmögliches Unterfangen, doch eines Tages werden Sie auf eine recht seltsame Pilzkultur aufmerksam. Die Delphine und auch andere Meeresbewohner werden von diesen Pilzen, die eine psychotische Wirkung ausüben, abhängig: eine Zusammenarbeit ist nicht mehr möglich. Es ist nun Ihre Aufgabe, die weitere Ausbreitung dieser „Droge" zu verhindern. Unterstützt werden Sie dabei von den noch nicht süchtigen Artgenossen, jedoch droht schon die nächste Gefahr: skrupellose Menschen von der Oberfläche haben von der neuen Droge erfahren und versuchen nun, daraus Profit zu schöpfen.
Creation zeichnet sich durch herrliche Grafiken aus, die das Leben Unterwasser sehr realistisch und atemberaubend porträtieren. Alle Landschaften wurden mit feinen Texturen belegt, und um die Animationen der Fische möglichst echt darstellen zu können, wurden monatelange Beobachtungen angestellt. Erscheinen wird Creation frühestens im November 1996.

dene Arten von Minen (elektrisch, explosiv, aufflammend) und Crazy Gas, das Angreifer zum Überlaufen zwingt, sind ebenfalls sehr passive, aber wirkungsvolle Waffen. Zu den neuen offensiven Waffen gehören Guided Rockets, die noch nach dem Abschuß gesteuert werden können. Über den Rest des riesigen Arsenals schweigt man sich bei Bullfrog noch aus - man möchte nicht riskieren, Ideen für Fremdprodukte auszuplaudern.

Syndicate Wars zeichnet sich vor allem durch allerlei technische Kniffe aus. So läßt sich beispielsweise die Landschaft ruckelfrei um 360° drehen, und das für Dungeon Keeper entwickelte (siehe Interview) „real time lighting" haucht den herrlich düsteren Endzeit-Städten viel mehr Leben ein. Kleine, aber eindrucksvolle Effekte wie riesige Spiegelwände und Video Playback an Hochhäusern machen Syndicate Wars wahrscheinlich zu einem außergewöhnlichen Erlebnis. Die neue Game Engine erlaubt aber noch weitere Schmankerl. Zum Beispiel lassen sich riesige Wolkenkratzer in die Luft sprengen, die dann extrem realistisch und optisch reizvoll zu Boden sinken - genauso wie man es normalerweise aus actiongeladenen Kinofilmen gewohnt ist.
Die künstliche Intelligenz steht der von Dungeon Keeper in nichts nach. Jedem Agenten wurde eine individuelle Handlungsweise mit auf den Weg gegeben; es kommt also nur noch selten vor, daß Ihre Mannen in die falsche Richtung losmaschieren.
Oberflächlich betrachtet wirkt Syndicate Wars wie eine neue Variation eines altbekannten Spielprinzips. Erst auf dem zweiten Blick entdeckt man die zahlreichen einmaligen Features, die das Spiel zu einem eigenständigen Produkt machen. Erscheinen wird Syndicate Wars im Juni 1996.



All diese putzigen Kreaturen, die sich auf der Insel tummeln, können Sie selbst produzieren! Ein paar Gene genügen für den Anfang vollkommen.



Die Überlebens-Chancen Ihrer Mutanten „Marke Eigenbau" hängen stark von den Umweltbedingungen (Wasser, extreme Hitze und Kälte usw.) ab.

Es wird immer schwieriger, ein einzigartiges Strategiespiel auf den Markt zu bringen, fast jede Form und Variation ist schon einmal dagewesen. Mit Gene Wars wird Bullfrog wohl die sprichwörtliche Ausnahme gelingen.

In ferner Zukunft, auf einem fremden Planeten: Sie befinden sich im Krieg mit drei rivalisierenden Staaten, als plötzlich eine Handvoll Außerirdischer Ihre völlig unterentwickelte Welt betritt. Diese Wesen sind absolut friedliebend und ordnen sofort an, alle Waffen zu zerstören und den sinnlosen Krieg zu beenden. Die Außerirdischen sind Ihrer Zivilisation technologisch um Jahrhunderte voraus und dulden keinen Widerspruch. Sollten auf diesem Planeten jemals wieder die Waffen sprechen, so wird mit der angreifenden Partei kurzer Prozeß gemacht.
Die Zeit vergeht, alle Staaten rüsten ab und kümmern sich um den Wiederaufbau - die Spannungen zwischen den Völkern sind aber immer noch vorhanden. Und so kommen Sie auf die Idee, biologische Waffen in Form von Killer-Kreaturen zu entwickeln, die dann „rein zufällig" den Gegner angreifen. Wenn die Außerirdischen zurückkommen, handelt es sich einfach um ein „Versehen". Natürlich sind Sie nicht der einzige, der solche Gedanken hegt: die anderen drei Parteien haben auch schon die ersten Bestien in der Hinterhand. Sie müssen Forschungslabors aufbauen, ständig neue, stärkere Kreaturen züchten und versuchen, die Oberhand auf diesem Planeten zu gewinnen. Diese Kombination aus Strategiespiel, God Game und einer gehörigen Portion Humor wird im Oktober auf den Markt kommen.

Mit dieser Liste an ausgezeichneten Spielen wird es Bullfrog höchstwahrscheinlich schaffen, als das innovationsfreudigste Unternehmen der Branche zu gelten. Im kommenden Jahr wird der PC-Markt interessanter als je zuvor. Wer sagt, es gäbe keine guten Spielideen mehr? Eine gute Nachricht zum Schluß: Bullfrog plant für Anfang 1997 Populous 3...

Theme Hospital





Der Nachfolger zu Theme Park versetzt Sie in die Rolle eines Krankenhausleiters. Bei Theme Hospital müssen Sie jede Kleinigkeit selbst in die Hand nehmen und versuchen, Ihre Klinik möglichst attraktiv zu gestalten, um Heerscharen an Patienten in Empfang nehmen zu können. Die Konkurrenz schläft nicht!
Alle Krankheiten und Behandlungsmethoden bei Theme Hospital sind fiktiv. Von Wasserköpfen über Haarinfektionen bis hin zu verschiedenen Formen von Mode-Krankheiten reicht die Palette. Sie müssen aber nicht nur das richtige Gegenmittel finden und einsetzen, sondern auch mit den Finanzen jonglieren und Verantwortung an Kollegen übertragen. Über tausend Charaktere, die alle auf ihre Umgebung eingehen, werden sich in der SVGA-Umgebung tummeln. In puncto Spielbarkeit scheint sich Theme Hospital stark an seinen Vorgänger anzulehnen. Erscheinen wird es im September 1996!





Neues von Max Design: Petko, 1602, Tourist

Gipfelstürmer

Das Skiparadies Schladming im Salzburger Land hat mehr zu bieten als Schlepplifte und Schneekanonen. Dies ist die Heimat von Max Design, bekannt geworden durch Klassiker wie 1869, Burntime oder Oldtimer. Mit den aktuellen Projekten - vom 3D-Action-Shooter über Adventure bis hin zu graphisch exzellenten Strategiespielen - verabschiedet sich der österreichische Hersteller von der traditionellen Wirtschaftssimulation. Wir waren vor Ort und liefern alle Infos zu den nächsten Knüllern aus der Alpenrepublik!



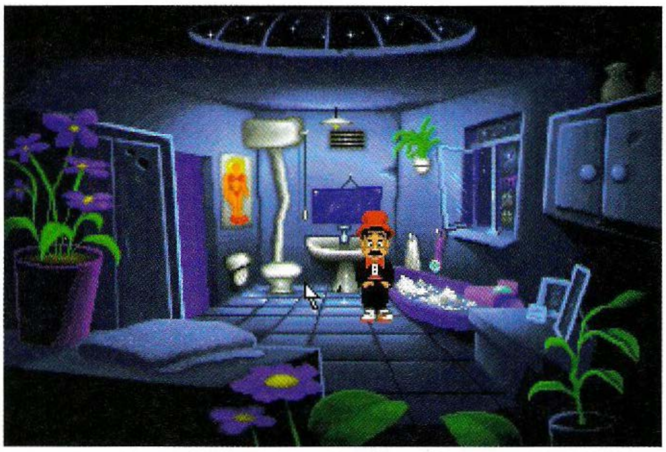
Die Max Design-Mannschaft - von links nach rechts: Wilfried Reiter, Albert Lasser, Martin Lasser, Markus Oberrauter (der Programmierer von Strike Base)

Während sich Schladming bei unserem Besuch im April bereits auf das Ende der diesjährigen Hauptsaison einstellt, geht die Arbeit für Max Design erst richtig los. In der Pipeline sind insgesamt vier Spiele, von denen wir eines - das 3D-Actionspiel Strike Base - bereits in dieser Ausgabe testen. Folgen wird demnächst das Adventure Petko, das von zwei unabhängigen Labels (Atmosphere Entertainment und Tale Factory, beide ebenfalls in Österreich zu Hause) erdacht und entwickelt wurde. Im Mittelpunkt der Handlung steht der Lebenskünstler Petko, der sich quasi rund um die Uhr seiner Lieblings-Beschäftigung - Computerspiele - widmet (Ähnlichkeiten mit anderen lebenden Personen sind wie immer rein zufällig). Weitere besondere Kennzeichen: Schnauzbart, Frack und ein leuchtendroter Zylinder. Erst als er bei einem Wettbewerb den Hauptpreis gewinnt, kommt etwas Schwung in den eintönigen Alltag - Petko darf ein paar Wochen auf einer Trauminsel urlauben. Logisch, daß er dabei die Liebe seines Lebens kennenlernt. Doch daraus ergeben sich gleich mehrere Probleme: Erstens stellt seine Angebetete ganz schöne Ansprüche, zweitens muß er dafür sorgen, daß auf der merkwürdigen Insel der Wechsel zwischen Tag und Nacht wieder einwandfrei funktioniert, und zum dritten fällt er einem Attentat der lokalen Mafia zum Opfer, die sich in der Hotelzimmer-Tür geirrt hat. Petko ist ein Adventure, in dem all die guten Zutaten Marke LucasArts stecken, zum Beispiel mehr als 80 handgemalte VGA-Locations in kräftigen Farben, Smooth-Scrolling und viele putzige Animationen. Hinzu kommen amüsante Dialoge, knifflige, nachvollziehbare Puzzles, ein pfiffiger Soundtrack (das Programm unterstützt SoundBlaster und General Midi) und eine bewährte Steuerung per Iconleiste und Inventory. Das Adventure ist praktisch fertig; im Moment werden die Bildschirm-Texte überarbeitet, und danach geht es ins Tonstudio, um die Sprachausgabe aufzunehmen. Spätestens Ende Juni soll das erste Max Design-Adventure dann in den Händler-Regalen zu finden sein.

Sail away

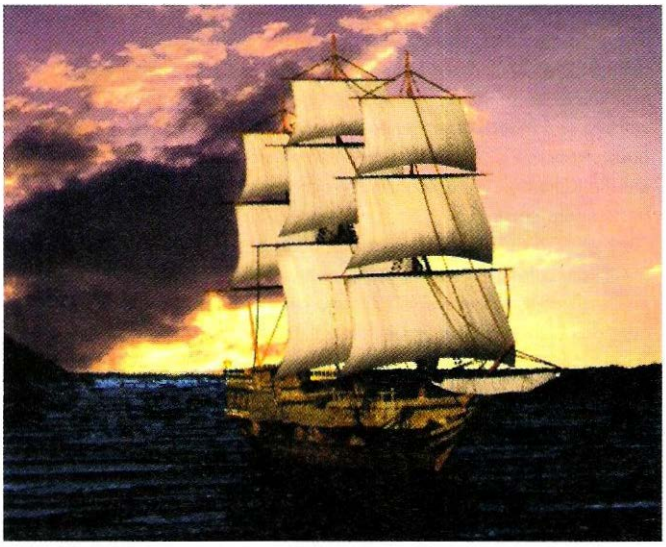
1602 (Untertitel „Die Eroberung der Welt") ist der Nachfolger von „1869 - Hart am Wind", das vor vier Jahren zeitgleich mit Ascons Patrizier einen wahren Boom an historischen Wirtschoftssimulationen auslöste. Wie bei allen Max Design-Spielen stand auch diesmal wieder die tiefschürfende Recherche am Anfang des Projekts; stapelweise Bücher mit



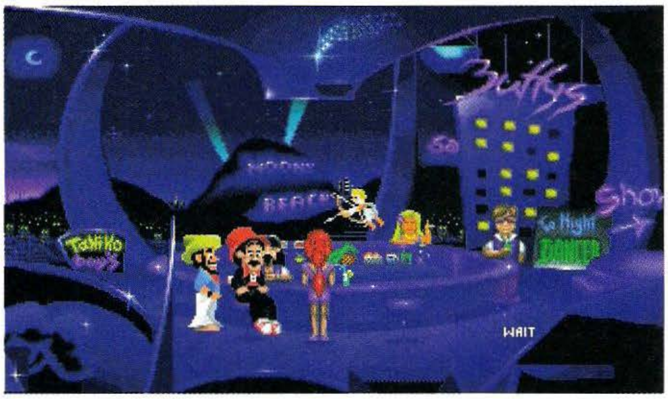


Liebevoll gezeichnete Hintergründe und drollige Animationen (VGA, 320 x 200 Bildpunkte) verleihen Petko seinen ganz eigenen Charme.

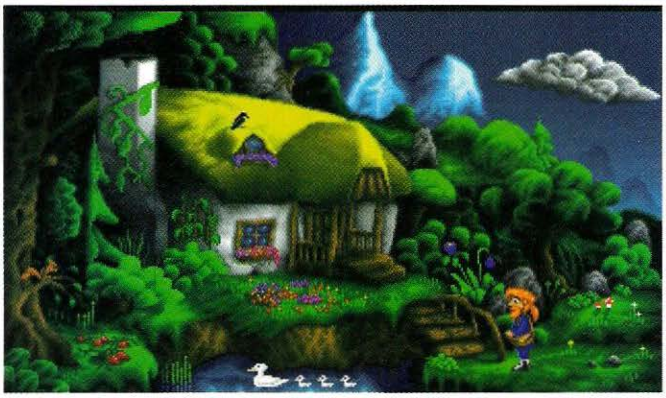
Original-Zeichnungen und -Gemälden wurden ausgewertet. Das Spielkonzept ist durchaus mit 1869 vergleichbar: Grundlage Ihres Imperiums ist immer eine Flotte, die Sie im Lauf der Zeit um Galeeren in sieben verschiedenen Größen und Ausstattungen erweitern. Damit können Sie verfeindete Häfen angreifen oder auf Schatzsuche gehen - natürlich verbunden mit dem Risiko eines Piratenüberfalls, einer Meuterei oder dem Verlust einzelner Boote während eines Orkans. Ausgehend von Ihrem Heimathafen werden Expeditionen zu bis dato unentdeckten Kontinenten und Inseln gestartet. Wenn sich dort bereits Einheimische oder andere Kolonialmächte niedergelassen haben, können Sie entweder diplomatische Beziehungen aufnehmen oder es auf eine bewaffnete Auseinandersetzung ankommen lassen. Beim Handel mit anderen Nationen darf man Zölle erheben, um die eigene Wirtschaft zu schützen. Gefeilscht wird mit allem, was der Markt hergibt: Baumwolle, Eisenerz, Holz, Tuche, Pelzen, Waffen, Sklaven - die Auswahl ist groß (es gibt 40 verschiedene Waren) und das Budget zumindest anfangs nicht sonderlich groß. Durch die Anlage von Plantagen und den Bau von Erzminen macht man sich von teuren Importen unabhängig. Um den Verlauf einer Partie für die bis zu sechs Spieler (auch im Netzwerk) nicht all-



Ein Schiff wird kommen: Aufwendig gerenderte SVGA-Grafiken wie diese werden Sie in „1602 - Die Eroberung der Welt" oft zu sehen bekommen.



In der Strandbar trifft Petko auf den Schwarm seines Lebens; von ihr bekommt er den Auftrag, die Insel vor dem Untergang zu retten.



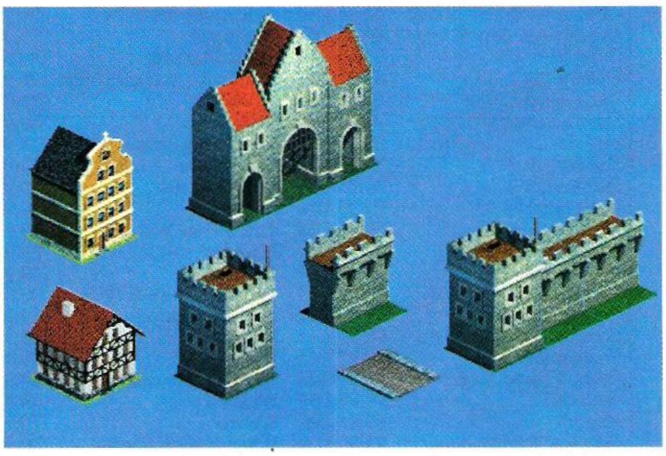
Die Locations strotzen nur so vor niedlichen Animationen: Die Enten tuckern im Tümpel, und das Eichhörnchen turnt über die Äste.

zu berechenbar zu machen, wird die Weltkarte bei jedem Spielstart per Zufall generiert.

Max Design goes Maxis

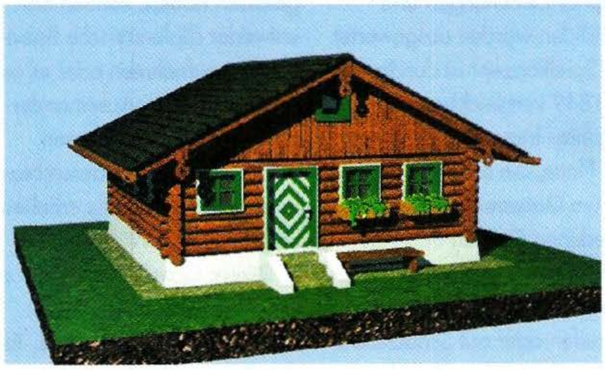
Eigens für dieses Programm hat die Max Design-Crew eine Engine entwickelt, die auf den ersten Blick an SimCity 2000 und Transport Tycoon erinnert: Die isometrische, dreh- und zoombare 3D-Landschaft besteht aus Wäldern, Bergen, Seen, Sümpfen und natürlich Siedlungen, die sich zu mächtigen Handels-Zentren entwickeln lassen. Veränderungen nehmen Sie nicht über die sonst üblichen Menüs vor, sondern es wird einfach auf das jeweilige Gebäude geklickt. Das Aussehen der Städte, das Straßensystem und die Handelsrouten dürfen Sie selbst entwerfen; wie beim Interplay-Klassiker Castles können Sie z. B. eine Stadtmauer verlegen und Ihre Metropolen mit prächtigen Gebäuden ausstatten - mehrere hundert gerenderte Bauwerke sollen zur Verfügung stehen. Die Besonderheit: Beim Drehen des Geländes wird die Darstellung nicht wie bei Maxis' Chartbreaker „hingemogelt" (Gebäude sehen aus allen vier Blickwinkeln identisch aus); statt dessen gibt es vier individuelle Ansichten eines Bauwerks. Weitere technische Besonderheiten: Das Programm unterstützt sowohl Windows 3.1 als auch Windows 95 und bietet Auflösungen von 640 x 480 bis 1.280 x 1.024 Bildpunkte bei 256 oder 16,7 Mio. Farben (TrueColor). Der Erscheinungs-Termin wurde für den Spätsommer dieses Jahres anberaumt.

Petra Maueröder ■



Aus solchen Bauelementen (Mauern, Türme usw.) können Sie Ihre Hafen-Metropolen in 1602 beliebig zusammenbasteln.

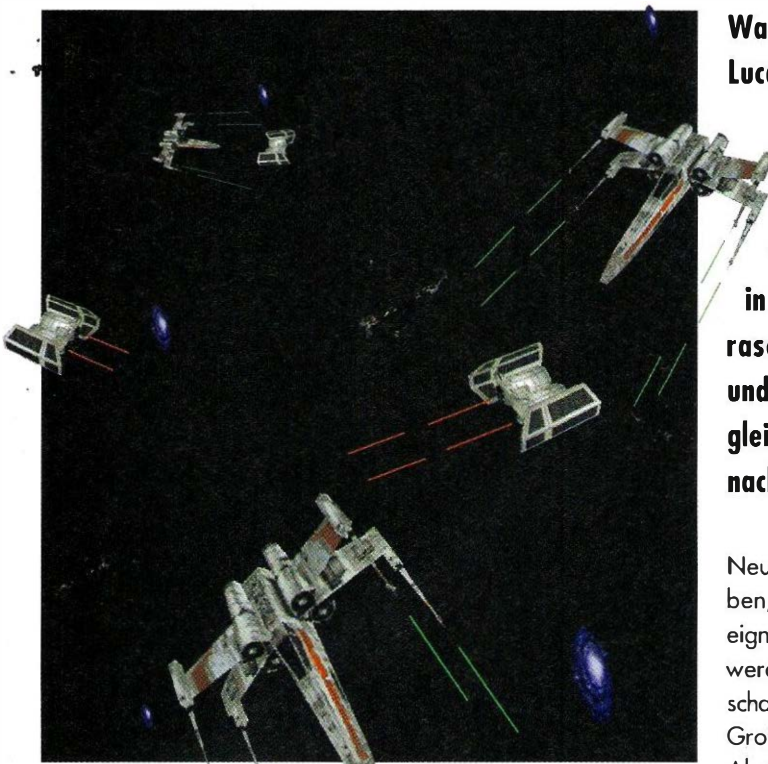
Tourist: Schöne Ferien



Tourist - der Arbeitstitel deutet bereits an, um was es bei diesem Mix aus Strategiespiel und Wirtschaftssimulation geht. Sie fungieren als Reiseveranstalter und sollen für die unterschiedlichsten Zielgruppen neue, touristisch attraktive Gebiete erschließen. Ihrem Einfallsreichtum sind keine Grenzen gesetzt: Sie können in den Alpen Skipisten und Langlauf-Loipen einrichten, Survival-Trainings im brasilianischen Dschungel anbieten, in Las Vegas Casinos betreiben oder im Mittelmeerraum ein Hotel nach dem anderen hochziehen. Sportlich ambitionierte Urlauber sind ebenso zu berücksichtigen wie Kultur-Liebhaber; vom Animations-Programm bis zur Surfschule, von Reitstunden bis zum Aquarellmal-Kurs sollte Ihr Angebot reichen, das man z. B. in Katalogen oder per TV-Spot anpreist. Ein weiteres zu lösendes Problem: Wie bringt man die Urlauber am schnellsten, billigsten und komfortabelsten ans Ziel? Da müssen Flugzeuge gechartert und Kreuzfahrt-Schiffe gebucht werden. Ob die Erholungssuchenden in der nächsten Saison wiederkommen, hängt außerdem davon ab, wie man mit Reklamationen, Dumpingpreisen der Konkurrenz, Umweltzerstörung und Naturkatastrophen umgeht. Wenn Ihre Gäste in einer Baustelle namens „Hotel" übernachten müssen oder bei 40° im Schatten die Klimaanlage für mehrere Wochen ausfällt, sind das nicht die besten Referenzen.
Gespielt wird auf einer dreidimensional dargestellten Weltkarte, die den jeweiligen Urlaubsort (es soll mehrere hundert geben) herauszoomt und im Detail zeigt, wobei kleine Animationen das Gedränge am Strand oder den Betrieb auf einem Golfplatz illustrieren. Grundsätzlich basiert Tourist auf derselben Grafik-Engine wie 1602 - mit dem Unterschied, daß nur noch PCs mit Windows 95 oder Windows NT unterstützt werden. Dafür verwöhnt das Spiel auch mit SuperVGA-Grafik und Hunderten von Gebäuden und Locations, die in TrueColo-Qualität gerendert wurden. Allerdings wird es noch ein Weilchen dauern, bis Sie sich gegen die Computergegner oder zu viert im Netzwerk um ausgelastetete Bettenburgen streiten - der November 1996 wird als realistischer Release-Zeitpunkt angesehen.

X-Wing vs. TIE Fighter, Afterlife, Jedi Knight, Outlaws

Lucas-Evangelium



Was kommt nach Rebel Assault 2 und The Dig? LucasArts gibt sich innovationsfreudig: Während das Volk händeringend auf Monkey Island 3 und Indy Jones 5 wartet und das Hauptquartier in San Rafael heftig dahingehende Pläne dementiert, wildert die Software-Company von George Lucas in den angestammten Revieren von Maxis, überrascht mit einem graphisch extravaganten Adventure und versorgt vor allem die Star Wars-Anhänger mit gleich zwei neuen Action-Spielen. PC Games hat nachrecherchiert und zeigt die ersten Screenshots!

Gibt es ein Leben nach dem Tode? Im Prinzip ja. Das ist jedenfalls die Botschaft von Afterlife, einem Strategiespiel, bei dem ausnahmsweise mal nicht die Bedürfnisse der irdischen Bewohner gefragt sind, sondern die der Verblichenen - kurzum: Sie schmeißen den Laden im Himmel und in der Hölle, nicht ohne dabei die Umsatzkurve ständig im Blick zu behalten. Wenn sich die Seelen bei Ihnen wohlfühlen und sie entsprechend verwöhnt werden, entrichten diese gerne ihren Obolus - andernfalls bricht in Ihrem Reich das Chaos aus. Beispielsweise wollen eigene Regionen für die sieben Todsünden und die Tugenden eingerichtet und betreut werden. Nachdem Sie die Neuankömmlinge begrüßt haben, weisen Sie ihnen eine geeignete Zone zu; unterschieden werden u. a. Charakter-Eigenschaften wie Mißgunst, Geiz, Großzügigkeit, Gefräßigkeit, Abstinenz, Fleiß, Faulheit, Hochmut und Bescheidenheit. Jede Seele muß dabei individuell nach ihren guten und schlechten Taten beurteilt werden. Auf die weltanschaulichen Hintergründe sollten Sie ebenfalls achten. Einige Ihrer Schützlinge glauben eventuell an die Wiedergeburt; also brauchen Sie Fahrzeuge, die eine Rückkehr in die Welt der Lebenden ermöglichen. Andere wiederum vertrauen darauf, daß alle Menschen ins Paradies kommen - Zeit, um im Garten Eden zusätzliche Kapazitäten zu schaffen. Weitere Probleme erwachsen durch irrwitzige „Natur-Katastrophen“: Gigantische Nasen, die jeden greifbaren Bewohner einsaugen, oder Eiszeiten in der Hölle bereiten dem Spieler einiges Kopfzerbrechen.

Heaven can't wait

So abgedreht diese Spielidee auf Anhieb klingen mag, so vielseitig und faszinierend sind



Die 3D-Ansicht läßt sich in mehreren Stufen zoomen; Dialogboxen im SimCity 2000-Stil informieren über die Gemütslage der Bewohner.



Bei der Gestaltung der „Gebäude“-Grafiken für Afterlife haben die Designer ihrer Phantasie verständlicherweise freien Lauf lassen können.



Knallige Farben und ein gewagter Pinselstrich - Outlaws überrascht mit einem für LucasArts-Spiele völlig ungewohnten Grafikstil.



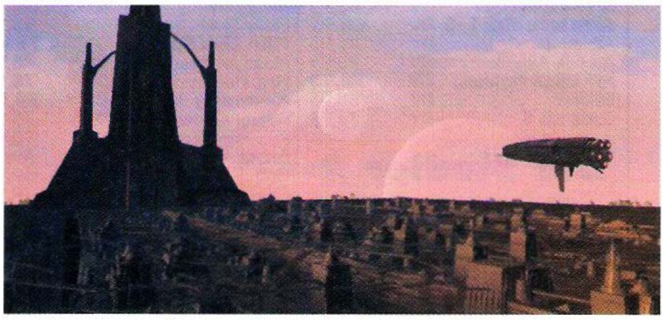
letztendlich die daraus erwachsenden Möglichkeiten. Online-Hilfen und Tutorials erleichtern die ersten Schritte mit dieser komplexen „Simulation"; zusätzlich stehen Ihnen zwei putzige Assistenten, Engelchen Aria und Teufelchen Jasper, zur Seite, die Ihnen mehr oder weniger sinnvolle Vorschläge unterbreiten. Statistiken, Diagramme und Analysen geben schonungslos Auskunft über Ihre Begabung, mehrere Milliarden (!) Seelen gleichzeitig bei Laune zu halten. Mehr als 250 „Gebäude" und Einzelobjekte dürfen verbaut werden - und das alles auf der gewohnten isometrischen 3D-Ansicht, natürlich in SVGA-Auflösung und mit der obligatorischen Icon-Steuerung.
Übrigens: Afterlife wird vorrangig für Windows 95 entwickelt, erst danach kommen die Windows 3.1x-Benutzer zum Zuge.

Go West

Bei den Adventures gibt es zwei Neuzugänge: Während das reizende „Mortimer und die Geheimnisse des Medaillons" eher für die Jüngsten unter den Computerspielern gedacht ist, geht Outlaws („Vogelfreie") eher in Richtung Vollgas alias Full Throttle. Als Thema hat man sich diesmal die berühmt-berüchtigten „Spaghetti-Western" herausgepickt, die von Kult-Regisseur Sergio Leone (Spiel' mir das Lied vom Tod) in den 60er Jahren begründet wurden und mit cineastischen Meilensteinen wie „Vier Fäuste für ein Halleluja" ihre Fortsetzung fanden. Erzählt wird die klassische Story eines Desperados, der sich an einem machtbesessenen Eisenbahn-Tycoon rächen will. Doch der Protagonist hat die Rechnung ohne die schießwütige Bande seines Rivalen gemacht, die ab diesem Zeitpunkt die Treibjagd auf ihn eröffnet.
Mit Outlaws geht LucasArts in nahezu allen Bereichen neue Wege. Das fängt schon bei den Szenarien an: Grandiose Landschaftspanoramen in leuchtenden, harmonischen Farben zeigen den Wilden Westen so, wie ihn uns Clint Eastwood und Lee van Cleef immer vorgegaukelt haben. Einen interessanten Kontrast dazu bilden die größtenteils recht kuriosen Charaktere in einem sehr eigenwilligen Comic-Stil mit deutlichen „Outlines". Ebenfalls neu: The Dig







Auf der Londoner ECTS ermöglichte LucasArts den Fachbesuchern einen ersten Blick auf die fabelhaften HiRes-Zwischensequenzen von Jedi Knight.

war anscheinend das letzte Adventure mit VGA-Grafik - Outlaws bietet durchgängig SVGA-Bilder, -Animationen und -Cut-Scenes. Der eigentliche Clou: Der Spieler erlebt das Geschehen von Anfang bis Ende aus der Ich-Perspektive, was insbesondere bei einigen Action-Sequenzen zum Tragen kommen soll. Darüber hinaus plant LucasArts eine Netzwerk-Option.

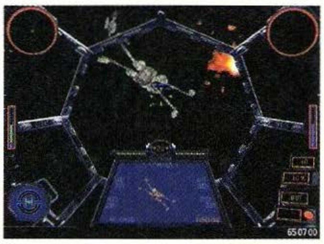
Rückkehr einer Legende

Neben einer Fortsetzung der X-Wing-Serie (siehe Kasten) ist auch ein zweiter Teil des Star Wars-3D-Actionspiels geplant, der im letzten Jahr für Furore sorgte. Untertitel: Jedi Knight. Im Mittelpunkt der Story steht erneut der Söldner Kyle Katarn, der im Vorgänger den Bau einer ultimativen imperialen Soldaten-Gattung vereiteln konnte. Diesmal hat Kyle Katarn die Ursprünge des Jedi-Ordens vor Augen: Gewappnet mit dem Wissen um die Tugenden und Fähigkeiten eines echten Jedis soll er insgesamt sieben Jedi-Ritter der dunklen Seite der Macht (Darth Vader ist deren prominentester Überläufer) an der Bemächtigung eines verborgenen Jedi-Friedhofes hindern - was den Einfluß dieser Spezies natürlich ins Unermeßliche steigern würde.
Schon der erste Teil war durch seine herausfordernden Puzzles, die mehrgeschossigen, teils schwindelerregend hohen Gebäude und das komplexe Leveldesign seiner Zeit weit voraus. Diese Vorzüge wurden ebenso verfeinert wie die 3D-Engine: SVGA-Grafik ist das Stichwort - schließlich wird man Jedi Knight zwangsläufig mit Duke Nukem 3D vergleichen. Besonderer Wert wird diesmal auch auf die Mehrspieler-Optionen gelegt - einer der wenigen Schwachpunkte des Vorgängers.
Nach eigenen Angaben möchte LucasArts mit Jedi Knight den treuen Star Wars-Fans einen langgehegten Wunsch erfüllen: In der Rolle des Kyle Katarn dürfen Sie nämlich auch mit Ihrem funkelnigelnagelneuen Laserschwert herumfuchteln. Am Ende einer langen Auseinandersetzung mit den Abtrünnigen des Guten steht die Chance, in die Runde der Jedi-Ritter aufgenommen zu werden - Luke Skywalker und Altmeister Obi Wan Kenobi freuen sich schon auf Sie!
Auf der im Mai stattfindenden E3 in Los Angeles wird LucasArts alle angekündigten Spiele en detail der Fachpresse vorstellen - ein weiterer Grund, um den Messe-Bericht in der PC Games 7/96 keinesfalls zu verpassen.

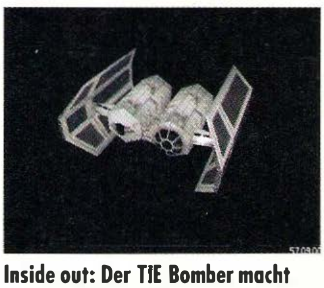
Petra Maueröder ■

X-Wing vs. Tie-Fighters

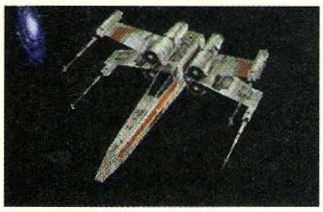
Wing Commander Armada in der Star Wars-Galaxie - so muß man sich die Fortsetzung der beiden erfolgreichen Krieg der Sterne-Actionspiele X-Wing (1993) und TIE Fighter (1994) vorstellen. Das speziell für Multiplayer-Zwecke ausgelegte Programm basiert auf der Engine seiner Vorgänger, ist nun aber ein pures hochauflösendes Vergnügen: SVGA-Qualität, die mit Rebel Assault 2 oder Wing Commander 4 vergleichbar ist, allerdings in Echtzeit berechnet - das schreit geradezu nach dicken Rechnern mit ordentlich MHz und RAM unter der Haube. Wie die Screenshots eindrucksvoll dokumentieren, sind die Außenverkleidungen der Raumschiffe mit detaillierten Bitmap-Texturen überzogen. Wo zuvor noch Gebilde aus blanken Polygonen über den Bildschirm donnerten, sind es nun fast fotorealistisch wirkende Abfangjäger, die um einen herumschwirren. Wenn Sie sich eher zu den Dienern des Imperiums zählen und mit einem japsenden Darth Vader als Vorgesetzten leben können, fliegen Sie auf der dunklen Seite der Macht in TIE Fightern, TIE Bombern und diversen TIE Jägern. Als Kollege von Milchbubi Luke und Schwesterherz Leia dürfen Sie in den Maschinen vom Typ X-Wing, Y-Wing, A-Wing und B-Wing Platz nehmen. Die Steuerung (geflogen wird sinnvollerweise mit dem Joystick, die üppig belegte Tastatur dient der Waffenauswahl, Kommunikation, Navigation etc.) orientiert sich stark an den Vorgängern; das „Armaturenbrett" in den Abbildungen dürfte Ihnen als Veteran also durchaus bekannt vorkommen. Stereo-Soundeffekte und der Original-Soundtrack machen die Star Wars-Illusion perfekt. Herzstück des neuen Titels sind jedoch die Mehrspieler-Optionen; per Modem, Nullmodem oder IPX-Netzwerk können sich mehrere Spieler gleichzeitig in die „Laser-Show" einklinken. Der Reiz, gegen einen menschlichen Gegner anzutreten, ist natürlich ungleich höher als im Einzelspieler-Modus.



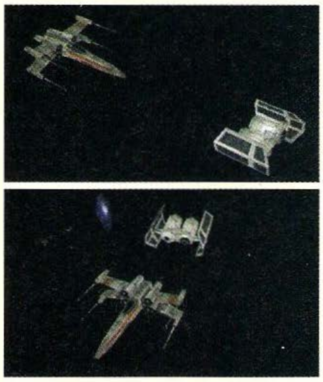
Gewohntes Bild für TIE Fighter-Veteranen: Ein X-Wing schaukelt durch's Fadenkreuz - ein Knopfdruck genügt, um seiner Abschußliste einen Strich hinzuzufügen. Mit den Cockpit-Displays behält man Schildstärke, Bewaffnung und Radar im Überblick.



Inside out: Der TIE Bomber macht von außen eine gute Figur.

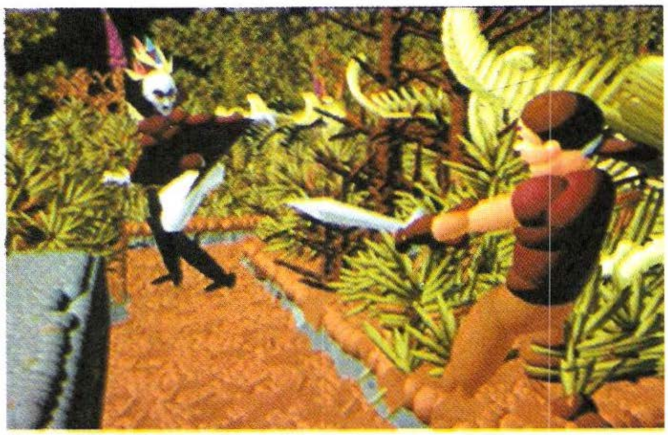


In der Vergrößerung erkennt man, mit welch filigranen Texturen die Raumschiffe „tapeziert" wurden.



Dramatisch: In den umschaltbaren Außenansichten kann man die Jagd eines TIE Bombers auf den X-Wing „live" mitverfolgen.

Garantiert nichts für schwache Nerven: Das Anfang 1995 erschienene Action-Adventure Ecstatica, vielbeachteter PC-Einstand von C64-Legende Andrew Spencer, bekommt einen Nachfolger. Noch größer, noch schöner, noch fesselnder - wir haben schon mal probegegruselt.



Gegen die okkulten Fähigkeiten des übermächtigen Voodoo-Priesters hat man von vornherein verdammt schlechte Karten.



Die denkbar ungünstigste Ausgangsposition für einen raschen Sieg...



Sein Privat-Schloß hat unser Held auch etwas anders in Erinnerung...

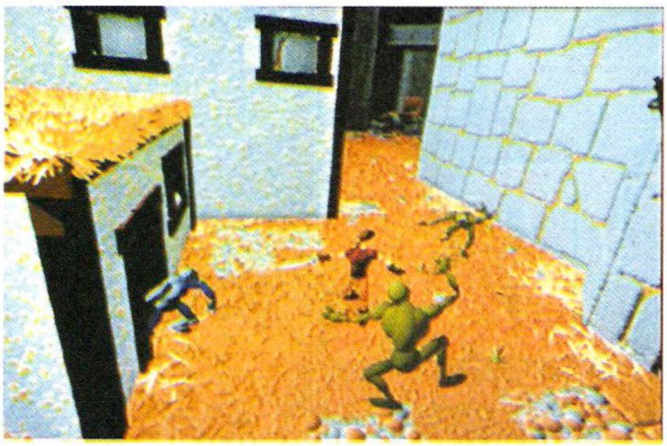
Ecstatica 2

Runde Sache

Wie jedes ordentliche Spiel hatte auch Ecstatica ein Happy-End - der Held rettet die Dame seines Herzens aus den Klauen der Dämonen und galoppiert mit ihr dem Sonnenuntergang und dem heimatlichen Schloß entgegen. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann ... - haaaalt, zu banal! Ecstatica wäre nicht Ecstatica, wenn die beiden bei ihrer Ankunft nicht im wahrsten Sinne des Wortes über Leichen gehen müßten. Die Unterschätzung einer Handvoll plüschiger Monster erweist sich als grober Fehler. Als der Jüngling wieder aufwacht, findet er sich in Ketten wieder und das Mädchen ist spurlos verschwunden. Ein Greis, der das Massaker überlebt hat, ermöglicht ihm die Flucht und klärt ihn über seine Mission auf: Bis zum Anbruch der Mittsommernacht muß er ein okkultes Emblem beschaffen, die vier Schergen eines infernalischen Zauberers besiegen und nebenbei sein Herzblatt aufstöbern.

Alone in the Dark

Ebenso wie beim Vorgänger sind die Schauplätze und Figuren ausschließlich aus Kugeln und Ellipsen zusammengesetzt. Der entscheidende Unterschied liegt bei der Auflösung, denn die beträgt nunmehr 640 x 480 Bildpunkte. Allein die Anzahl der vordefinierten Kameraperspektiven verachtfachte sich von 250 auf etwa 2.000! Von den zahlreicheren und größeren Locations verspricht man sich bei Psygnosis eine längere Spieldauer als beim deswegen gerügten Ecstatica. Vom Schloß aus unternehmen Sie Expeditionen zu den Feen und Goblins im Wald oder besuchen ein nahegelegenes Dorf, eine abgeschiedene Kapelle sowie einen Friedhof, wo es natürlich vor Vampiren und Geistern nur so wimmelt. Das Motto lautet also auch diesmal: „Austeilen und einstecken". Wehren muß man sich entweder mit Händen und Füßen (der Hauptdarsteller beherrscht mehrere Kicks und Punches) oder mittels einer Waffe; Schwerter, Äxte, Knüppel uvm. gehören zu Ihrem Handwerkszeug, das mit der Tastatur bedient wird. Zusätzlich ist es nun möglich, mächtige Zaubersprüche anzuwenden, die man sich allerdings erst einmal anzueignen hat. Der Bezeichnung Action-Adventure wird das Programm durch die eingeflochtenen Puzzles gerecht.



Drei gegen einen: Der namenlose Hauptdarsteller wird von allen Seiten gleichzeitig attackiert - nur einer von über 2.000 Blickwinkeln!



Spektakuläre Kameraperspektiven sind eine Spezialität von Ecstatica 2.

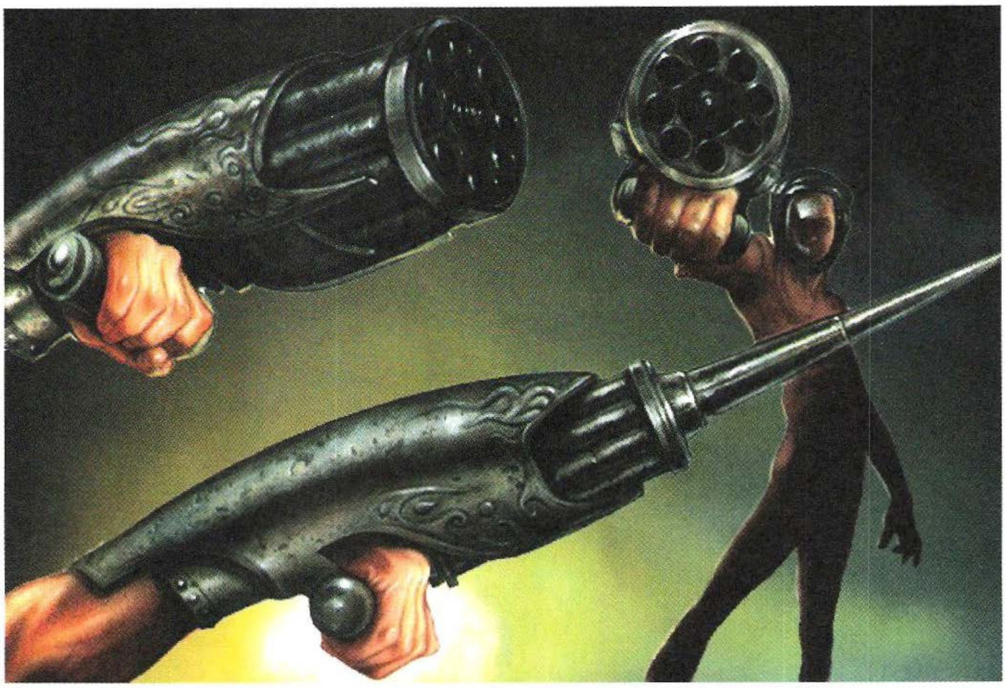


Monster statt Gartenzwerge - so was hat nicht jeder im Vorgarten.

Ecstatica 2 richtet sich nicht mehr ausschließlich an ein erwachsenes Publikum - ganz im Gegensatz zum ersten Teil, der vor schwarzem Humor nur so triefte; makabre Grausamkeiten jenseits des guten Geschmacks wollen sich die Designer diesmal verkneifen. Wenn Sie Ecstatica mochten, können Sie sich die Fortsetzung schon mal für den Weihnachts-Wunschzettel '96 vormerken.

Petra Maueröder ■

Im Konsolenbusiness erlangte der Programmierer David Perry mit Titeln wie Cool Spot, Aladdin und Earthworm Jim den Status des Starentwicklers. Mit ebensolcher Perfektion will er nun unter der Federführung von Interplay die 3D-Spielewelt auf dem PC revolutionieren. Wir warfen einen ausführlichen Blick auf sein erstes, wohl bahnbrechendes Projekt.



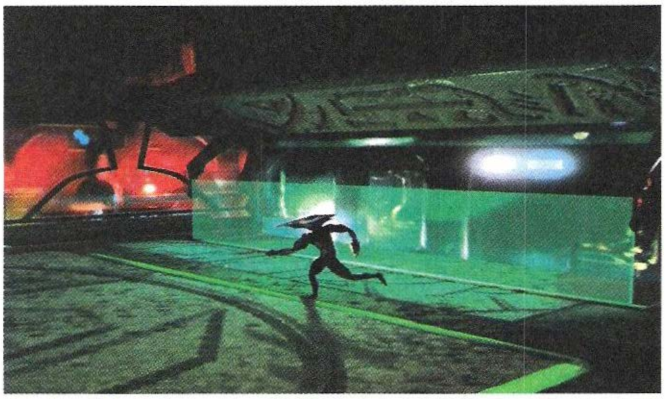
MDK

Killer Instinct

Das Vorurteil, daß Konsolenentwickler nur belanglose Hüpfspielchen, Beat'em Ups und 2D-Shoot'em Ups auf die Beine stellen können, ist nach wie vor weit verbreitet. Um so kritischer wird wohl mancher die Ankündigkung aufnehmen, daß David Perry, der absolute Star unter den Konsolenenlwicklern, sein erstes PC-Projekt in Angriff genommen hat. Doch wider Erwarten handelt es sich dabei nicht um eine Fortsetzung seiner Earthworm Jim-Serie, die von PlayMates Interactive und Activision erst kürzlich auf die PC-Plattform portiert wurde, vielmehr knobelte David Perry ein Spielprinzip aus, das es so auf dem PC noch nicht gab. Generell fällt Murder Death Kill, das in spezieller Rücksicht auf den deutschen Markt mit dem Kürzel MDK betitelt wurde, in den Bereich der 3D-Actionspiele, hat aber mit Programmen wie Duke Nukem 3D nur sehr wenig gemeinsam.

1999, Kirkcaldy, Schottland

Die Menschheit wird der bislang schlimmsten Gefahr ausgesetzt, als plötzlich über endlose, elektrische Röhren die sogenannten Stream Riders in ihre Galaxie surfen. Unter ihnen befindet sich auch Günter Glut, der mit acht sich bewegenden Riesenstädten, sogenannten „City Mine Crawlers", an die Erde andockt und die Rotation des blauen Planeten dadurch zum Stillstand bringt. Nur die Erfindung von Doktor Fluke Hawkins kann die Erde noch retten. Bones, ein genetisch veränderter Hund und Kurt Hectic, sein Protege, stellen sich wie Ingenieur Q und Spezialagent James Bond heldenhaft in den Dienst der Menschheit und machen sich auf, die acht City Mine Crawlers auszulöschen.



SVGA-Auflösung, grandioses Design und phantastische Lichteffekte machen die City-Sequenz zum absoluten Augenschmaus.



Hier sieht man, wie Hectic die Waffe vom Gesicht abmontiert.

Der Kampf gegen Günter Glut

Das komplett in SVGA ablaufende Geschehen begeistert mit genialen Videosequenzen, perfekter Echtzeit-3D-Darstellung und einem Grafikstil, der seinesgleichen sucht. Hier lassen sich lediglich renommierte Künstler wie Casaro oder Moebius als Vergleich hinzuziehen. Das interessante Leveldesign steht diesem Niveau in keinster Weise nach und



In der Freefall-Sequenz zu Beginn eines Level stürzt man mit der Waffe am Gesicht montiert auf die Mining City zu.



In der Stadt darf man auf eine zweite Perspektive umschalten, die das Geschehen von der Seite oder aus der Vogelperspektive zeigt.



überzeugt mit vielfältigem Gameplay. Generell ist jeder der acht Levels in vier verschiedene Stages unterteilt. Zunächst wird Hectic, der Held des Geschehens, von Bone am äußersten Rand der Atmosphöre abgesetzt, von wo aus er im freien Fall auf die City Mine zustürzt. Das Problem hierbei sind die Radarfallen, die eine Rakete losschicken, sobald man zu oft auf dem Radarschirm aufgetaucht ist und so das Alert Meter in die Höhe getrieben hat. Dieses Alert Meter ist grundsätzlich das wichtigste Instrument im Spiel. Sorgt man für zu viel Aufsehen, stürmen um so mehr Feinde - die sogenanten Sentries - herbei. Während dieser „Free Fall-Stage" steuert man Hectic im Sniper-Gun-Mode, d. h. die Waffe ist am Gesicht befestigt und man sieht die Umgebung durch eine Kamera aus der Ego-Perspektive. Visiert man ein Ziel an, wird durch drei verschiedenfarbige Lock On-Rahmen die Trefferwahrscheinlichkeit angezeigt, die zwischen 50% und 100% liegt.

Alarmstufe Rot

In der folgenden Traversal-Stufe, die in der City spielt, nimmt Hectic die Waffe zunächst ab und montiert sie am Arm. In diesem Modus sieht man das Geschehen entweder aus der Vogelperspektive oder von einer seitlich postierten Kamera, ähnlich wie in Alone in the Dark, nur etwa zwei Klassen besser. Hier kommt die Einzigartigkeit der Grafik mit perfekten Lichteffekten und phantastischen Gebäuden am besten zur Geltung. Weniger Bewunderung, dafür mehr Beachtung, muß man den umherstreifenen Wachen und Sentries schenken. Im Notfall empfiehlt es sich, in den Sniper-Darstellung-Modus zurückzuschalten (wodurch man für die Gegner unsichtbar wird) oder „The Worlds Most Interesting Bomb" zu nutzen. Verrückte Katapulte, der Schlafraum der Sentries oder die explodierenden Planeten sorgen für Spannung während dieser Spielstufe. Im dritten Abschnitt muß der mächtige Commander der Mining City ausgeschaltet werden, wobei ein Schuß bei weitem nicht ausreicht; außerdem lenken die heranstürzenden Wachen mächtig vom Hauptbösewicht ab. Auch während dieser Spielstufe darf man jederzeit zwischen den zwei verschiedenen Perspektiven wählen.

Nach der Vernichtung des Obermatzes sollte man schnellstmöglich seinen Raketenrucksack zünden und zum Raumschiff von Bones zurückkehren, der dafür ein spezielles Fangnetz vorbereitet hat. Diese Spielstufe ist optisch und spielerisch mit dem Freefall-Level gleichzusetzen.

Sensationelles PC-Debüt

Wahnsinn! Dies ist das einzige, was einem zu diesem Spiel einfällt. Während den meisten Spielern die üblichen 3D-Ballereien nur noch ein müdes Gähnen abringen können, und der Markt mit Alone in the Dark-Clones überschwemmt wird, entfacht dieses Debüt-Werk von Shiny Entertainment neues Feuer in diesem Genre. Die grandiose Action-Mischung gepaart mit eindrucksvollem Grafikdesign und technischer Perfektion dürfte die PC-Spielewelt einen ganzen Schritt nach vorne bringen. Für die optimale Performance ist übrigens ein Pentium 75 anzuraten.

Hans Ippisch ■



Beim Flug durch die Atmosphäre wird man von zahlreichen Raumschiffen und Raketen bedroht.



Kurt Hectic, der Held des Spieles, kann die Waffe am Gesicht oder am Arm montieren.



Sunnyboy David Perry, ein gebürtiger Ire, hat seine Zelte mittlerweile am Laguna Beach in Los Angeles aufgeschlagen.

Die Siedler 2: Veni, vidi, vici

Conquest of Pa

Vier Völker, zehn Missionen, 65.000 Sprites und über 750.000 Pixel pro Bildschirm - und das ist noch lange nicht alles, was die Blue Byte-Mannschaft mit der Fortsetzung ihres erfolgreichsten Programms (seit 1994 ununterbrochen in den PC Floppy- und Amiga-Charts, über 200.000 verkaufte Exemplare, etliche Auszeichnungen) zu bieten hat. Die Siedler 2 imponierten mit überarbeiteter Steuerung, bezaubernder HiRes-Grafik und dem bewährten Spielprinzip.

Nach einem orkanbedingten Mast- und Schotbruch entdecken die „Römer" (so heißen ihre Siedler seit neuestem) eine Insel mit zwei Bergen, auf der sie sich notgedrungen niederlassen. Die Bewohner bauen Unterkünfte aus Holz und Granitsteinen, richten ein raffiniertes Wegesystem ein und bilden Handwerker aus. Mit Brot, Fischen und Schinken versorgt man die Arbeiter in den Gold-, Kohle- und Eisenerz-Bergwerken, die wiederum die Rohstoffe für Münzen, Werkzeuge und vor allem Waffen besorgen. Letztere dienen zur Verteidigung des eroberten Geländes, das mit Kasernen und Wachtürmen abgesichert wird. Drei gegnerische Völker (Afrikaner, Asiaten, Wikinger) streiten sich mit Ihnen um fruchtbare Ländereien; über kurz oder lang kommt es daher zum bewaffneten Clinch, bei dem sich die Soldaten mit Schwertern duellieren.

Sinn und Zweck der Siedelei ist es, einen reibungslosen Wirtschaftskreislauf in Schwung zu bringen: ohne Bauernhof kein Getreide, ohne Getreide kein Mehl und ohne Mehl kein Brot. Entsprechendes gilt für die Herstellung von Waffen und Zubehör, mit dem man oll die Schlosser, Bäcker und Bierbrauer ausstattet. Gleichzeitig schützt man sich mit stationären Katapulten vor potentiellen Angreifern und attackiert gegnerische Stellungen mit möglichst gut ausgebildeten Kriegern.

Das Rauschen im Walde

Bei den Siedlern ist die Umwelt noch in Ordnung: satte Wiesen, idyllische Seen und Teiche, Sümpfe, Gebirge, Wüsten und Wälder verteilen sich über die Landschaft. Hier gedeiht ein Artenreichtum wie aus Brehms Tierleben: Karnickel, Füchse und Hirsche toben durch's Gehölz und ergänzen bei Vorhandensein eines Waidmanns den Speiseplan der Siedler. Zu sehen ist jeweils nur ein vogelperspektivischer Ausschnitt des gesamten Gebietes; durch das Aufstellen militärischer Bauwerke wird der Blick auf dahinterliegende Gebiete frei, und das Staatsgebiet ver-

Forsthaus
Der Förster pflanzt junge Bäume und sorgt so für einen sich regenerierenden Baumbestand.



Steinmetz
Der Steinmetz klopft aus Steinbrüchen die Quader für die Konstruktion von Gebäuden.



Fischerhütte
Der Fischer angelt an der Meeresküste und an Seen nach frischen Fischen.





NEU: Jagdhaus
Der Jäger geht in seinem Revier auf die Pirsch nach Hasen, Füchsen, Hirschen usw.



NEU: Brunnen
Fördert Wasser aus unterirdischen Quellen, das für die Schweinezucht, die Brauerei sowie die Bäckerei benötigt wird.

NEU: Katapult
Diese Fernkampfwaffe greift automatisch alle militärischen Gebäude in Reichweite an.







NEU: Münzprägerei
Aus Goldnuggets entstehen hier Münzen zur Bezahlung der Soldaten.



In dieser Szene streiten die Soldaten der Wikinger und Römer um die Wachhütten und Baracken, die an der gemeinsamen Grenze aufgestellt sind. Der Sieger kassiert das umkämpfte Gebäude und fackelt alle gegnerischen Häuschen im Einzugsgebiet automatisch ab.





Ein Schiff wird kommen: schon bald kann man Segelschiffe für die Beförderung von Waren zu entlegenen Ufern nutzen (oben). Klickt man ein Gebäude an, bekommt man die dort vorrätigen Materialien und die Produktivität aufgelistet (rechts).

radise



Holzfällerhütte
Der Holzfäller sucht nach stattlichen Bäumen und legt diese fachgerecht um.



Bergwerke
Je nach Rohstoff-Vorkommen wird hier entweder Gold, Kohle, Eisenerz oder Granit gefördert.



Fleischerei
Verarbeitet die angelieferten Schweine zu Schinken, den die Gruben-Arbeiter wegfuttern.



Bäckerei
Produziert aus Mehl Brot für die Versorgung der Kumpel in den Minen.



Eisenschmelze
Gewinnt aus Eisenerz den Ausgangsstoff für Werkzeuge und Waffen.



Schlosserei
Produziert aus Holz und Stahl allerlei Werkzeuge, u. a. Hammer, Säge, Axt, Fleischerbeil und Hacke.



Sägewerk
Hier entstehen aus Baumstämmen die Bretter, die die Welt bedeuten.



Schmiede
Ist hauptberuflich mit dem Herstellen von Waffen (Schwerter und Schilde) beschäftigt.

Bauernhof
Der Landwirt sät und erntet Getreide für Windmühlen, Brauereien und die Verfütterung an Schweine.



NEU: Spähturm
Dieses Gebäude ist nur für die Erkundung unbekannter Gebiete geeignet, vergrößert aber nicht das eigene Gebiet.

Werft
Konstruiert Angler-Boote und (auf Wunsch) größere Transport-Schiffe.



NEU: Wachstube
Maximal drei Krieger fungieren als Grenzbeamte.



Baracke
Da nur zwei Soldaten hineinpassen, dient die Barracke in erster Linie zur Erweiterung des Staatsgebietes.



NEU: Brauerei
Die Motivation der Soldaten läßt sich mit frischen Hopfenkaltschalen (sprich: Bier) steigern.



NEU: Eselzucht
Die belastbaren Tiere können doppelt so viele Waren wie ein Gehilfe befördern. Voraussetzung ist allerdings eine asphaltierte Straße.



Festung
Die extrem widerstandsfähige Trutzburg bietet maximal neun Soldaten Platz.



Hauptquartier
Ihre Basis ist das wichtigste Gebäude jedes Volkes; wird es zerstört, haben Sie das Spiel verloren.



Wachturm
Mit bis zu sechs Soldaten können vor allem heißumkämpfte Gebiete gut gesichert werden.



Lagerhaus
Ist als Depot für Nahrungsmittel, Werkzeuge, Waffen usw. gedacht.



NEU: Hafengebäude
Wird als Waren-Zwischenlager für den Weitertransport via Schiff benutzt.



Schweinezucht
Genügend Getreide und Wasser vorausgesetzt, gedeihen hier prächtige Eber, auf die bereits der Schlachter wartet.



Komfortabel: Die frei positionierbaren Fenster mit Statistiken, Diagrammen und Analysen zur Lage der Nation.



Ein beeindruckendes Schauspiel: wenn man das gegnerische Hauptquartier abfackelt, flüchten gleichzeitig Hunderte der dort verschanzten Bewohner.

größert sich entsprechend - zumindest, bis man an die Grenze eines verfeindeten Staates stößt.
Alle Gebäude und Aktionen sind aufwendig und mit viel Hingabe animiert: im Teich schippern die Enten, die Fähnchen flackern im Wind und die Maurer stellen Baugerüste auf. Man kann z. B. beobachten, wie der Bauer die Samenkörner aussät, das reife Korn mäht und die Garben an den Wegesrand stellt, wo sie von einem Boten aufgesammelt werden und flugs zum Schweinehof, zur Windmühle, zur Brauerei oder in ein Lagerhaus gebracht werden. Oder Sie schauen dem Geologen beim strapaziösen Abklopfen eines Gebirges zu.

Schwerter & Pflugscharen

Die zehn Missionen sind in eine Kampagne eingebettet, die den Werdegang der Römer erzählt. Da viele Bauwerke und Funktionen erst nach und nach hinzukommen (beispielsweise guckt man sich die Funktionsweise des Katapults bei den Nubiern ab), steigt der Schwierigkeitsgrad recht schonend an. Für Siedler-Greenhorns ist eine Trainings-Mission gedacht, die rasch mit den wichtigsten Zusammenhängen vertraut macht. Fortgeschrittene wissen die umfangreichen Verwaltungs-Fenster zu schätzen, in denen man von der Transport-Priorität einzelner Waren bis zur Ausbildung der Soldaten nahezu alles und jedes manipulieren kann. Bestimmte Prozesse laufen allerdings automatisch ab: der Holzfäller schwingt die Axt, wo's ihm gerade paßt, und der Förster züchtet planlos Bäumchen wie ein Weltmeister. Diese aufgezwungene Willkür läßt einen doch des öfteren verzweifeln, wenn man beispielsweise zwecks Wegebau dringend eine breitere Schneise durch die Botanik bräuchte. Außerdem problematisch: einschneidende Ereignisse (z. B. ein Angriff an der Westgrenze oder die Entdeckung von Koh-

Diese Hardware brauchen Sie

Die offensichtlichsten Verbesserungen gegenüber dem ersten Teil liegen ohne Frage bei der Grafik. Das Programm ist aber lediglich in Sachen Spielspaß ziemlich hoch angesiedelt, weniger in Sachen Hardware-Voraussetzungen. Komplett wegrationalisiert wurde der VGA-Modus, der von vielen Siedler 1-Spielern mit 386er-Hardware dem ruckeligen Scrolling des SVGA-Screens vorgezogen wurde. Das Ruckeln ist geblieben - allerdings nur bei einer Auflösung jenseits der empfehlenswerten 800 x 600 Pixel-Einstellung. 100 MHz-Pentiums in Kombination mit schnellen VESA-kompatiblen Grafikkarten und Monitoren ab 17" schaffen durchaus auch eine höhere Siedler-pro-Bildpunkt-Rate. Die ursprünglich geplante 1.280 x 1.024-Option wurde entfernt, da sie erst ab einem 20"-Bildschirm Sinn machen würde.

Empfehlenswerte Mindest-Konfigurationen:



Auflösung 640 x 480
486 DX/2-66, 8 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte mit mind. 512 KB VRAM, 14"-Monitor



Auflösung 800 x 600
486 DX-100 bzw. Pentium 75, 16 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte mit mind. 1 MB VRAM, 15"-Monitor



Auflösung 1.024 x 768
Pentium 100, 16 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte mit mind. 1 MB VRAM, 17"-Monitor



Auch während einer Mission bekommen Sie immer wieder Hinweise auf das nächste Etappenziel Ihres Auftrags.



Eine der meistgenutzten Funktionen zeigt auf Tastendruck die möglichen Bauwerke.



Big Brother is watching you: Mit dem Komera-System behält man Baufortschritte und Vorgänge an der Grenze auch dann im Blick, wenn man in einer anderen Gegend zugange ist.

Das ist neu

	Die Siedler	Die Siedler 2
Gegner	Zehn verschiedene Charaktere	Drei Völker (Wikinger, Asiaten, Afrikaner), neun Charaktere im Kampagnen-Modus, 18 Persönlichkeiten im „freien Spiel"
Militär	Fünf Ritter-Typen, drei Militär-Gebäude	Fünf Ritter-Typen, fünf Militär-Gebäude, Katapulte
Grafik	VGA 320 x 200, SVGA 640 x 480	SVGA 640 x 480 bis 1.024 x 768, Goraud Shading, individuelle Grafik-Sets für jedes Volk
Missionen	30	10
Trainings-Missionen	10	1
Zweispielermodus	Splitscreen	Splitscreen
Multiplayer-Karten	Zufalls-Generator	18 vorgefertige Szenarien
Wegebau	Manuell	Halbautomatisch
Nachrichten-System	—	✔
Kamera-Funktion	—	✔
Boote	✔	✔
Schiffe als Transportmittel	—	✔
Esel als Transportmittel	—	✔
Berufe	20	23
Rittertypen	5	5

le-Vorkommen) werden zwar vom Post-System dokumentiert, aber nicht durch Sprachausgabe o. ä. angekündigt - und bis man das bei DEN Riesen-Reichen merkt oder zufällig die Nachrichten durchblättert, liegen die Ländereien schon in Schutt und Asche. Die Karten sind nun erheblich größer und landschaftlich komplexer aufgebaut als beim ersten Teil, wodurch doch ab und zu der Überblick etwas verlorengeht.

Share-Ware

Auch wenn die Hintergrund-Musik (neun Audiotracks) nicht mehr ganz so pfiffig klingt wie beim Vorgänger und man Zwischensequenzen generell vermißt - in Sachen Präsentation muß man Die Siedler 2 absolute Weltklasse bescheinigen. Abseits der herzigen Grafik und einer vereinfachten Steuerung im Windows-Design gibt es nur wenige Verbesserungen gegenüber dem Spielprinzip des ursprünglichen Programms (siehe Tabelle). Eine Reihe von Ideen (z. B. Handel mit anderen Völkern statt Dauer-Kriegszustand, Besetzung von nicht-militärischen Gebäuden des Rivalen) hat man sich für Missions-CDs und den dritten Teil reserviert. Dazu gehören leider auch die Mehrspieler-Modi; statt Modem-/Nullmodem-/Netzwerk-Option ist nur ein unbehaglicher Splitscreen-Modus integriert, für den zwei PC-Mäuse benötigt werden. Pluspunkt: Bei diesem „freien Spiel" können Sie viele Parameter - von der Kartengröße über optionale Bündnisse bis hin zum Spielziel - selbst vorgeben.

Petra Maueröder ■



Deutlich vereinfacht wurde das Verlegen von Wegen: Seit neuestem muß man nicht mehr mühselig Abschnitt für Abschnitt verlegen, sondern klickt nur noch zwei Fähnchen an und schon entsteht dazwischen ein Trampelpfad - genügend Platz vorausgesetzt.

Statement



Meine Güte, was für ein schönes Spiel! Wer einmal damit anfängt, kann nicht mehr damit aufhören - eine Schale Erdnüsse ist nichts im Vergleich zu Die Siedler 2. Stunde um Stunde klebt man an der Maus, weidet die Augen an der niedlichen Heile-Welt-Grafik und entwickelt schon bald ein regelrechtes Verantwortungsbewußtsein für „seine" Siedler. Wermutströpfchen: überraschend kurz ist die Liste an inhaltlichen Fortschritten gegenüber dem Vorgänger; ein paar zusätzliche Goodies hätten's schon sein dürfen. Dennoch wird Sie dieses Programm begeistern - egal, ob Sie sich zu den erwartungsvollen Siedler-Veteranen zählen oder Spielen dieses Genres normalerweise eher skeptisch gegenüberstehen. Blue Byte hat da einen echten Allrounder im Angebot, dessen SVGA-Pracht diesmal auch den Besitzern „normaler" Rechner nicht vorenthalten bleibt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 30 MB	General Midi
CD 281 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Zwei Spieler via Splitscreen

RANKING

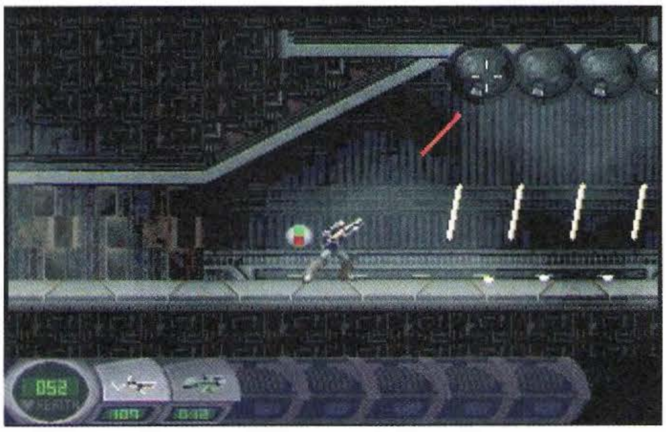
WiSim/Strategie

Grafik	90%
Sound	75%
Handling	80%
Spielspaß	91%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blue Byte
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Abuse

Monsterhatz

Die Hintergrundgeschichte kann man bei den meisten Arcode-Abenteuern getrost vergessen. Bei Abuse schlüpft der Spieler in die Rolle von Nick Vrenna, der im Jahre 2009 unschuldig in einem riesigen unterirdischen Gefängnis sitzt und als einziger eine Genkatastrophe überlebt.



In den eisernen Gängen wird nicht lange gefackelt: Mit Laser, Napalm, Lichtschwert und Granaten geht es Monstern und Maschinen an den Kragen.

So steht der arme Nick nun einer Armada von mutierten Monstern gegenüber und muß - wer hätte das gedacht - nicht nur sich, sondern auch den Rest der Welt vor diesen schlecht gelaunten Ungeheuern beschützen. Ausgestattet mit acht verschiedenen Waffen (Maschinengewehr, Lenkraketen, Granaten, Laser) macht man sich auf die Suche nach dem Ausgang aus der stählernen Hölle. Im Grunde genommen handelt es sich bei Abuse um ein gelungenes Jump & Run mit viel Ballerei und einigen interessanten Gimmicks (Turbo-Chips, Jet-Packs). Der absolute Clou ist jedoch die große Bewegungsfreiheit. Gesteuert wird Nick mit den Cursor-Tasten, gezielt und geschossen hingegen mit der Maus. Dies hat zur Folge, daß man seine Gegner auch rückwärts laufend (zum Beispiel bei einer Flucht) auf`s Korn nehmen kann. So gesehen ist Abuse eine Mischung aus Earthworm Jim und Rebel Assault.

Statement

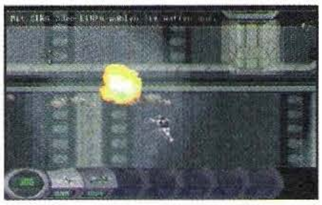


Da kommen Erinnerungen an längst vergessene Schlachten auf! Abuse knüpft direkt an Klassiker wie „Hero", „Turrican" und „Shadow of the Beast" an. Eine altbekannte Spielidee also, doch was soll's, wenn das Rezept noch immer gefragt und das Endprodukt gut gemacht ist? Abuse absolvierte den PC-Games-TÜV ohne Tadel. Der Wertungsdaumen zeigt nach oben.

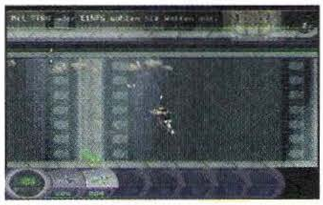
Soundcollagen statt Musik

Um den Spieler nicht mit einer dicken Anleitung zu langweilen, hat Crack Dot Com alle nötigen Instruktionen in Form eines Tutorial-Levels in das Spiel integriert. Wer über ein Netzwerk verfügt, kann sich über den ebenfalls enthaltenen Multiplayer-Modus freuen, in dem allerdings nur gegeneinander gespielt werden kann. Auch der Editor macht einen hervorragenden Eindruck. Technisch kann Abuse durchaus überzeugen, revolutionäre Neuerungen darf man allerdings nicht erwarten. Ein dickes Lob verdienen allerdings die packenden Schock-Effekte, wenn wieder einmal eine Horde mutierter Monster um die Ecke tappst.

Stefan Gnad ■



„Fire! Fire!" - Beavis und Butthead hätten ihre helle Freude an dem Explosionsgewitter.



Zu Lande, zu Wasser und in der Luft - bei Abuse geht es um das nackte Überleben.



Höfliches Anklopfen bringt nichts - hier kann unserem Helden nur eine ordentliche Granate Tür und Tor öffnen!

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 5 MB	General Midi
CD 20 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu acht Spieler über Netzwerk

RANKING

Arcade-Action

Grafik	70%
Sound	50%
Handling	70%
Spielspaß	77%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

PETRALOGIE

Schur Rossi, alles frisch?
Was muß ich denn noch alles tun, um einmal in meinem Leben auf den Leserbriefseiten zu stehen? Nein, ich werde mich nicht auf die PC Games stellen. Davon wird mir immer so schwindelig. Muß ich mich erst von der nächsten Brücke werfen? Das geht leider nicht - die Dorfbrücke ist zu niedrig dafür. Egal! Anstatt hier rumzusülzen, sollte ich endlich zur Sache kommen.
1. Was machst Du eigentlich mit all den Leserbriefen? Es ist immer vom Mülleimer die Rede. Ich könnte mir aber vorstellen, daß sie doch irgendwie archiviert werden. Zumindest die, die einmal abgedruckt worden sind.
2. Mensch Leute! Versteht Ihr eigentlich gar nichts von Marktwirtschaft? Ich schätze, wenn Ihr ein aktuelles Bild von Petra Maueröder als Cover drucken würdet, könntet Ihr Eure Auflage entscheidend erhöhen. Falls das nicht klappen sollte, fordere ich hiermit das „Petraposter"! Hallo Steven Meyer (5/96) - jetzt sind wir schon zwei. Aufruf an alle Leser: Gemeinsam schaffen wir es! Helft alle mit Quengeln und Betteln. Mit dem Redaktionsposter hat es schon einmal geklappt. Was meint eigentlich Petra zu diesem aufkommenden Rummel?
Ich denke, das wird nicht der letzte Brief sein, der Dich zu diesem Thema erreicht.

In diesem Sinne: Euer Andy

Die wichtigste Voraussetzung für eine Verewigung in den Leserbriefseiten ist eine Meinungsäußerung, vorzugsweise schriftlich, und wenn möglich noch mit interessantem Inhalt. Ja... das sind gleich zwei Wünsche auf einmal. Geht das wirklich nicht? Den Gag mit der Brücke fände ich zwar witzig, ist aber nicht notwendig.
1. Die Leserbriefe, welche abgedruckt werden oder sonst von Interesse für uns sind, werden zwar nicht archiviert, aber immerhin (nach Monaten sortiert) abgeheftet. Jedoch nicht bis in alle Ewigkeit. Bei der Unmenge von Papier und meinen Zigaretten könnte das eine unheilvolle Kombination ergeben. Nach drei Monaten werden auch jene Briefe einer ökologisch unbedenklichen Entsorgung übergeben.
2. Petra als Cover wird es wohl nicht geben. Da Du aber inzwischen der 21te (!) bist, der meinen Gag vom „Petra-Maueröder-Faltposter" ernst genommen hat, nimmt die Sache bedenkliche Formen an. Was Petra dazu meint, ist nicht so leicht zu beantworten. Der etwas gequälte Gesichtsausdruck könnte ja auch von Zahnschmerzen herrühren. Aber ich denke, sollte es wirklich zu diesem Poster kommen, wird die Gute darauf wohl etwas verkrampft aussehen. Oder lächelst Du cool in die Kamera, wenn Dich vier, fünf Kerle festhalten, vor einen Fotoapparat zerren und Dich dekorativ hinbiegen? Oh, oh, ich sehe schon die ersten Augenbrauen drohend in die Höhe schnellen. Aber ein bißchen Spaß wird man mir doch wohl gönnen, oder? Petra... sag doch was...

QUERBEET

Bonjour Rainer!
Um Dich gestreßte Seele zu schonen und um Dir Kürzungen und Anmerkungen zu ersparen: ich kaufe die PC Games monatlich und finde sie ok. Jetzt folgt kein „aber", sondern ein paar Fragen bezüglich der Papierverschwendung auf Deinen Seiten:
1. Könnte es ein, daß Briefe, auf denen ein fettes XXXX prangt, Dir ein Dorn im Auge sind? Und könnte es möglich sein, daß Du die Themen BPjS, Zigarettenwerbung und Raubkopien langsam leid bist? Glaube mir, ich fühle mit Dir! Deshalb habe ich mir den Brief von Faust in der Aprilausgabe eingerahmt und an die Wand genagelt. Deine Antwort war ein kleines Meisterwerk. Aber müssen solche Briefe denn immer wieder sein? Mein Tip: Fertige entweder für alle diese Briefeschreiber eine 0815-Antwort oder schreibe einmal ein Vorwort, auf das Du immer wieder verweisen kannst. Nur laß es bitte nicht zu, daß man sich ständig mit diesen Schwachköpfen herumquälen muß!
2. Wie bist Du von der Play Time zur PC Games gekommen?
3. Habt Ihr für das Spiel Mag eine Art Lizenz verkauft oder Euch nur über die kostenlose Werbung gefreut?
So... nu ist gut. Ich hoffe die Ehre zu haben, diesen Brief in einer der nächsten Ausgaben wiederzufinden.

Robert

1. Das fette XXXX steht immer für den Titel eines indizierten Spieles. Um nervenzerfetzende Auseinandersetzungen zu vermeiden, gehe ich den einfachen Weg der „fetten XXXX". Damit kann ich eigentlich prima leben. Ätzend wird es nur, wenn es der 524te Brief mit ähnlichem Inhalt wird. Die von Dir angesprochenen Themen gehen mir wirklich mächtig auf den Senkel. Aber sie sind wie der Geruch von Knoblauch - man kriegt sie einfach nicht los! Meistens wandern derartige Epistel auch umgehend in den Mülleimer. Aber es gibt Zeiten, in denen sie vermehrt auftauchen (wenn ich das System durchschauen würde, nähme ich dann Urlaub). Ab und an kann ich es mir dann doch nicht verkneifen, unsere Leser an den Freuden meines Berufes teilhaben zu lassen. Allerdings fände ich die von Dir vorgeschlagene Lösung mit den „Instant - Antworten" unfair den Lesern gegenüber. Ich finde, Ihr habt ein Recht auf frische, unbenutzte Antworten.
2. Ich wurde verkauft.
3. Verdient haben wir daran eigentlich nichts - außer ein paar gute Lacher. Über die kostenlose Werbung freut sich unser Chef natürlich besonders.

DER CLOU

Sehr geehrte Damen und Herren,
ich bin Abonnent Ihrer PC Games-CD-ROM. Auf der letzten Ausgabe mit „Der Clou" waren keine Demos von anderen Spielen. Ist dies eine Ausnahme, oder werden jetzt die CDs immer ohne Demos sein? Das wäre sehr schade.
Mit freundlichen Grüßen:
Christoph Daum

Ich veröffentliche Ihren Brief als Stellvertreter für sehr viele gleichen Inhalts. „Der Clou" belastete das Fassungsvermögen einer CD durch reichhaltige Audiotracks auf das unangenehmste. Es war schlicht kein Platz mehr für Demos vorhanden. Auf das Programm wollten wir jedoch ungern verzichten. Also haben wir uns entschlossen, ausnahmsweise die Demos zu vernachlässigen.

MECKERECKE

Halli Hallo Rainer!
Ich habe mich dazu durchgerungen, Dir endlich einmal einen schleimfreien, höchst interessanten Leserbrief zu schreiben. So etwas soll es geben! Bevor Du jetzt aber über meine höchst interessanten Fragen herfällst, möchte ich noch ein Wort an die Spielehersteller richten:
Könnt Ihr Euch dazu durchringen, wieder einmal ein Spiel OHNE großartige Renderanimationen herauszubringen? BMH paßt auf eine Diskette und macht mir persönlich mehr Spaß als Cyberia oder so ein -ZENSIERT- (hier setzt Rainer sicher wieder sein allseits beliebtes -ZENSIERT- hin. {Aber ja! RR}). Und würde Origin so freundlich sein, uns mit den dämlichen Wing Commander-Teilen zu verschonen? Ich weiß, alle guten Dinge sind drei! Aber jetzt noch Teil 4, und es kursieren Gerüchte über Teil 5 als Kinofilm!!!! Das ist zuviel des Guten! Doch nun zu meinen Fragen:
1. Ich habe in meinem Archiv gestöbert und entdeckte in der Ausgabe 10/92 der Play Time (sie ruhe in Frieden) einen Artikel über Rainers Software Schlaraffenland. Bist Du das wirklich auf dem Bild, der da zusammen mit einer attraktiven Dame in die Kamera schaut?
2. Wenn ich ein selbstgemachtes Programm an Dich oder Deine Kollegen schicke, könnte es dann sein, daß ich es vielleicht auf der nächsten Ausgabe der PC Games-CD finde?
3. Könnte es sein, daß Windows 95 das allerletzte - NATÜRLICH AUCH ZENSIERT (ich will ihn ja nicht enttäuschen)- ist (und schon wieder ein -ZENSIERT-)? Ich erwarte jetzt so eine Antwort der „Es könnte nicht nur so sein, es ist so" - Art. Ich hoffe, Du enttäuscht mich nicht!
4. Bitte beginne wieder damit, Deine völlig nutzlosen Preise zu vergeben, wie Du es zu Play Time-Zeiten getan hast. Spiele kann man sich kaufen, aber Deine Preise kommen (hoffentlich) von Herzen.
Das war's dann auch schon von mir (vernehme ich da etwa ein „Endlich"?).
Möge die Macht mit Dir sein: André

Wenn Dir diese Spiele nicht gefallen, kenne ich eine prima Methode dagegen! Einfach nicht anfassen! Wenn diesbezügliche Spiele nicht beliebt wären, würden sie sich nicht so gut verkaufen. Wir haben eben den Markt, den wir verdienen (einmal darf ich mich wohl selbst zitieren). Sehr löblich fand ich die Schleimfreiheit Deines Briefes. Wenn Du nicht verdächtig oft ins Fäkale abgeglibbert wärst, hötte noch etwas daraus werden können. Wenn Du jedoch nur mein allseits beliebtes „-ZENSIERT-" sehen wolltest, hötte ich es Dir auch so gegeben. In den Niederungen vorpubertörer Äußerungen braucht man deshalb nicht zu wühlen!
1. Um Himmels Willen... ein Altertumsforscher! Ich mache hiermit von meinem Recht auf Verweigerung der Aussage Gebrauch.
2. Wenn man Deine Programme der Öffentlichkeit zugänglich machen kann (Du weißt schon... die peinliche Sache mit den Fäkalien) und Du den Coupon „Kennwort: Programmeinsendung" ausgefüllt mitschickst, kann es sehr leicht sein.
3. So gern wie ich die Erwartungen unserer Leser erfülle - hier denke ich nicht daran zuzustimmen. Ich habe mich zwar eine Zeitlang geweigert, damit zu arbeiten, wurde aber mit wenigen Schlägen bekehrt. Und ich muß zugeben: Man kann sich daran gewöhnen. Die absolute Offenbarung, die Krönung der Programmierkunst stellt Win95 zwar wirklich nicht dar, aber selbst wenn man es nicht will, wird man bald nicht mehr darum herumkommen. Diabolisch schlau, dieser Bill.
4. Die Vergangenheit holt einen eben immer wieder ein! Ich werde mich umsehen, ob ich genügend nutzlosen Plunder auftreiben kann. Wenn das Arsenal nicht mehr in unseren Container vor dem Haus paßt, werde ich es liebend gern verteilen. Ob ich Euch damit allerdings eine Freude mache, wage ich noch zu bezweifeln. Wir werden sehen.

RETTER IN DER NOT

Hallo, lieber Rainer!
Nachdem ich bei meinem letzten Geburtstagskuchen 30 Kerzen gezählt habe, bin ich wohl nicht mehr ganz die typische Zielgruppe der Computerspiel-Industrie und wohl auch nicht mehr im Hauptfeld Eurer Leserschaft. Vielleicht deswegen (oder vielleicht, weil ich mein Hirn noch zu anderen Dingen als Computerspiele benötige - mein Chef läßt sich einfach nicht vom Gegenteil überzeugen...) hege ich von Ausgabe zu Ausgabe mehr Mitleid und Respekt für Dich. Was sich da so mancher ausblödet - und auf was Du alles antworten mußt, verstößt teilweise schon fast gegen alle Menschenrechte, die es so gibt. Hut ab vor Deiner Geduld (...warum werden eigentlich Spiele indiziert?) und Deiner dennoch vorhandenen Zurückhaltung (...ich raubkopiere Spiele, weil die Softwareindustrie doch eh schon viel zu reich ist!). Deinem Aufruf in der Ausgabe 4/96 (schreibt doch endlich mal was Intelligentes!) wird sicher kaum einer folgen. Immerhin reicht ein Kurzzeitgedächtnis nur bis vorgestern und außerdem: Wer liest schon einen Appell an den guten Geschmack? Aus diesem Grund habe ich mich nächtelang abgeplagt und eine Software ersonnen, die Dir vielleicht helfen könnte. Daher folgender Vorschlag: Ihr speichert auf der nächsten CD und Disk meinen „Leserbriefgenerator". Damit sind dann zukünftige Leserbriefe vorzulegen - ausschließlich versteht sich! Ich habe mir das so überlegt:
Programmaufruf (natürlich in DOS/MAC/WIN/UNIX und Schreibmaschine, damit keiner zu kurz kommt und aufs Neue bruddelt) und schon geht es los.
1. Einleitung. Hier muß erst einmal klargestellt werden, daß der Autor des Briefes cool ist. Zur Auswahl steht:
- Als ich neulich mit meinem Goldfisch wieder programmierte...
- Ich komm gerade vom Bungee-Jumping und sitze nun wieder vor dem Compi..
- Hallo Olla, Du, ich hab da mal 'ne megamäßige Question...
2. Da die Leser den Stuß, den sie verbreiten, offensichtlich zum Beweis für Freunde, Bekannte, Oma, Meerschweinchen etc. gedruckt haben wollen, denkt jeder, daß man mit viel Gesülze auch abgedruckt wird. Somit:
Vorgesülze - variabel.
3. Da der Autor meist keine Frage hat (und falls er eine hätte, wurde die in den letzten 300 Ausgaben bereits zum Erbrechen beantwortet), müßte er sich jetzt etwas einfallen lassen. Auch hier würde das Programm hilfreich unter die Arme greifen.
- Warum ist Software so teuer?

- Warum sind Raubkopien illegal?
- Warum landen Spiele auf dem Index?
- Können die nicht mal wieder etwas für meinen XT programmieren?
Anschließend wird noch ein cooler Name daruntergeballert (macht das Programm mittels Zufallsgenerator automatisch) und juck! - der Brief wird anschließend generiert und (das ist der Waaahnsinn dieser Software!) nach drei Sekunden vernichtet.
Laß es mich wissen, wenn Du an diesem Kleinod deutscher Programmierkunst Interesse hast. Meine nicht unbescheidenen Honorare haben leider nicht mehr auf diese Seite gepaßt.

Viele Grüße: Andreas König

Da auch ich keine Kerzen mehr an meinem Geburtstagskuchen wünsche (ähnelt zu sehr einem Waldbrand) kann ich Dich wohl als Bruder im Geiste bezeichnen. Da wir festgestellt haben, daß unser durchschnittlicher Leser 25 Jahre alt ist, ist es noch nicht so schlimm mit Dir. Obwohl Dein Brief auch nichts erreichen wird, hat er mir doch großes Vergnügen bereitet. Es wäre wirklich schade, ihn dem Orkus der Vergessenheit anheimfallen zu lassen. Da Du etwas von einem „nicht unbescheidenen Honorar" geschrieben hast, wird es sicherlich kein derartiges Programm bei uns geben. Unser Chef Red duldet keinen im Verlag, der zweistellige Beträge fordert! Also habe ich keine andere Wahl, als weiterzumachen wie bisher.

KRITIK

Hallo Rainer the R.
da ich Dir sinnwahrende Kürzungen ersparen möchte, spare ich mir die üblichen Lobeshymnen auf die PC Games. Vielmehr möchte ich meine Kritik loswerden. Wer zum Geier hat je gesagt, PC-Spieler wollen seriös sein? Der Großteil aller PC-Spiele, die es zum Kultstatus gebracht haben, schaffen dies nur durch Humor, Schrägheit und Sarkasmus (Monkey Island, Space Quest, Larry etc.). Ich gebe zu, die seriöse Berichterstattung in der PC Games ist sehr gut und auch angebracht. Aber die Leserbriefseiten werden durch Deine Seriosität nur langweiliger. Es gab eine Zeit, da war das erste, was ich gelesen habe, immer Deine Leserbriefecke. Aber jetzt wird in „Gute-Nacht-Geschichten" - Manier über Raubkopien und die BPjS diskutiert, statt die Feinde des PC-Entertainment mit Worten zu vernichten, oder wenigstens über sie herzuziehen. Warum bleibt Deine lustige Seite den Amiga-Spielern vorbehalten? Was haben die, was wir nicht haben? Laß mal darüber nachdenken. Ich hoffe, es melden sich noch mehr zu diesem Thema.

Tschüß: Thomas

Warum willst Du mir Kürzungen ersparen? Gönnst Du mir das bißchen Vergnügen nicht? Aber wenn man sich Mühe gibt, findet man auch an Deinem Brief genug zum Kürzen. Nun zum Thema:
Nun tu bitte nicht so, als ob ich das absichtlich machen würde. Ich kann nur auf Briefe antworten, die auch ankommen. Und was ankommt, bietet eben so gut wie nie Ansatzpunkte für humorige Einlagen. Nicht daß ich hier unbedingt den seriösen Redakteur heraushängen lassen möchte, aber ich versuche eben so zu antworten, wie gefragt wird. Holzweg? Findet Ihr es unangebracht, einen Gag zu verschenken, nur um einen Schreiber nicht zu erschrecken?

HARTE WARE

Hallo Rainer!
Seit Wochen wälze ich mich nachts im Bett umher. Meine Fingernägel sind bereits bis zu den Wurzeln abgenagt. Kontakte habe ich abgebrochen. Dies alles nur, weil mich eine Frage beschäftigt:
Was frißt bei Spielen so viel Speicher? Was erfordert die Wahnsinnsgeschwindigkeiten des Prozessors? Mir ist bewußt, daß die Animationen in den Zwischensequenzen, die ja inzwischen immer vorhanden sind, viel Speicher fordern. Wie kommt es jedoch in (relativ) simplen Programmen, wie z. B. Ring Cycle oder dem Atari 2600 Action Pack zu einer derart hohen Systemanforderung? Sollte da etwa die Hardware-Lobby dahinterstecken?

Ciao: Michael

Interessante Frage! Willst Du meine private Meinung? Ich denke, die Programmierer haben einfach verlernt, daß man sich in puncto Speicherplatz und Hardwareanforderungen beschränken können muß. Die Jungs sind etwas abgehoben. Schließlich hat doch jeder mindestens einen Pentium mit 16 MB rumstehen, oder? Wozu sich also überlegen, wie man etwas in den Speicher quetschen könnte? Aus dem vollen schöpfen ist doch viel einfacher. Und wenn die Ideen ausgegangen sind, hilft ein tolles Video (natürlich SVGA) prima, den Durchhänger zu kaschieren. Eine Verschwörung der Hardware-Hersteller kann ich mir nicht vorstellen. Allerdings denke ich nicht daran, fünf Mark (= halber Monatslohn) auf die Richtigkeit meiner Behauptung zu wetten. Was denken andere Leser darüber? Traut Euch!

NOCHMALS POSTER

Hallo Rainer,
eigentlich finde ich Euer Mag ja ganz nett, aber leider muß ich auch noch ein wenig Kritik üben:
1. Wie wäre es mal mit einem Poster in der Mitte (z. B. aus Rebel Assault II)? Ich wäre auch bereits 10 Pfennige mehr zu bezahlen, wenn Ihr das machen würdet.
2. Wie wäre es mit einem Hardwareteil im Heft, statt der Werbung? Die könntet Ihr ja auf die CD brennen. Da kann man sich dann entscheiden, ob man sie sich antut.

Bis dann: Dr. Mike

1. Was nu? Petra oder R.A.? Für uns wäre es besser, wenn Ihr R.A. wollt, denn das Programm kann nicht kratzen. Nun aber mal im Ernst: Ist ein netter Gag mit dem Poster, aber für 0,10 DM nicht zu machen - und zudem wird der Sinn eines solchen Posters hier noch heftig angezweifelt. Momentan sieht es nicht gut aus mit dem Poster (erleichtertes „uff" von Petras Schreibtisch).
2. Das mit der Werbung ist so eine Sache: Die Jungs zahlen übel viel dafür und wollen natürlich auch bei der Plazierung ein Wörtchen (oder zwei) mitreden. Die Werbung dahin zu machen, wo man sie leicht übersehen kann, liegt gar nicht in deren Interesse und könnte somit tiefgreifende, finanzielle Rückschläge zur Folge haben. In den privaten Fernsehsendern kommt die Werbung auch nicht an einem Stück zwischen vier und sechs Uhr morgens. System erkannt?

Haben Sie auch ein Problem mit einem Hersteller oder Versandunternehmen? Dann schreiben Sie uns! Wir bemühen uns, „Mißverständnisse" jeglicher Art aus der Welt zu schaffen.
Sie erreichen uns per *Fax (0911/6426333)*, *per E-Mail (CompuServe: 100567,3006)* oder in schriftlicher Form: *Computec Verlag, Redaktion PC GAMES, Kennwort: Ärger? Isarstraße 32-34 90 451 Nürnberg*

PC Games Disc & Mag & TIPS & TRICKS 6/96



Liebe Tips & Tricks-Leser,

auch diesmal haben wir es wieder geschafft, für Sie, zu aktuellen Spielen Hilfestellungen und Komplettlösungen zusammenzustellen. Für die riesige Fangemeinde des inzwischen über 200.000 Mal verkauften Spiels „Die Siedler" von Blue Byte haben wir erste Spiel- und Startstrategien zum, in dieser Ausgabe getesteten, zweiten Teil.
Auf den folgenden Seiten bringen wir auch die Odyssee von Captain Blair in Wing Commander IV zu einem erfolgreichen Ende. So werden endlich alle Geheimnisse um die Grenzweltler und die Machenschaften der Konföderierten gelüftet, um wieder Frieden im Universum einkehren zu lassen. Den Ballerfreudigen unter Ihnen dürften die Tips zu „The Hive" weiterhelfen, denn wir decken die Schwächen der fiesen Endgegner auf.
Als aktuelles Adventure-Highlight gibt es ab Seite 596 das komplett gelöste „Ripper" nachzulesen und schließlich sollte mit unseren detaillierten Karten und der Lösung zu dem Rollenspiel Anvil of Dawn all jenen geholfen sein, die tief im Dungeon feststecken.

Bis zur nächsten Ausgabe

Simon Schmid

Anvil of Dawn (Teil 1)
Seite 588-592

Wing Commander 4 (Teil 2)
Seite 593-596

Ripper
Seite 596-598

Die Siedler 2 (Teil 1)
Seite 599-604

The Hive
Seite 604-605

Kurztips
Seite 606

- Battle Beast
- Die Fugger 2
- Albion
- Duke Nukem 3D
- Pole Position
- Command & Conquer
- Ascendancy
- Elisabeth I.

Komplettlösung Teil 1

Anvil of Dawn

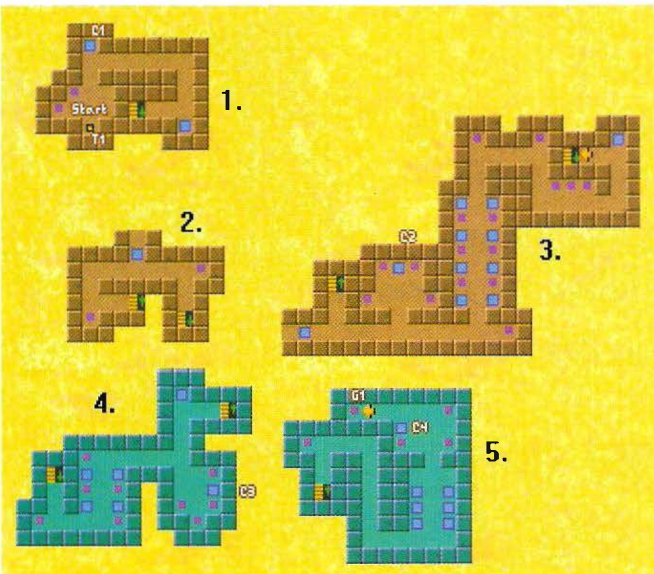
Die letzten zwei Jahre waren in der Rollenspielausbeute eher dürftig. Mit Anvil of Dawn als Vorboten wird sich in Zukunft hoffentlich wieder ein belebterer Markt entfalten!

Allgemein:

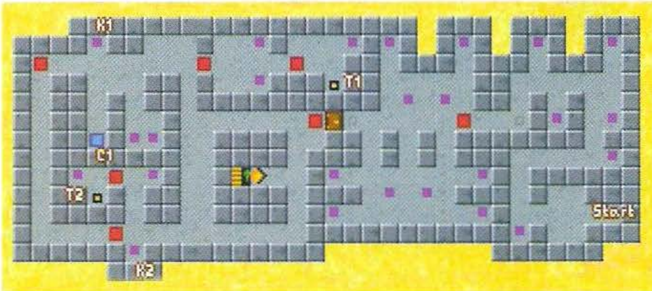
Wählen Sie Ihren Spielcharakter mit Bedacht, denn zusätzliche Stärken kann man sich während des Spiels nur selten aneignen. Versuchen Sie bei Kämpfen immer, genug Bewegungsfreiheit im Rücken zu haben. So können Sie schnell zuschlagen, dem Gegenangriff geschickt nach hinten ausweichen und erneut nach vorne stoßen. Nehmen Sie Steine und Felsbrocken immer mit - viele Rätsel bestehen einfach aus dem Belasten von Bodenplatten. Schauen Sie sich jeden Gegenstand in Ihrem Inventar genau mit dem Auge-Icon an, um seinen Sinn zu erfahren, und speichern Sie so oft wie möglich. Die Himmelsrichtungen im Text entsprechen denen auf der Automap. Bei dieser Lösung wurde ein männlicher Charakter gewählt, bei einem weiblichen können Details abweichen.

Der Große Palast

Zu spät erwacht, sehen Sie sich in einer Kammer, die außer einer Truhe (T1) nichts Interessantes birgt. Wiglaf (C1), der kleine Diener, teilt Ihnen mit, daß Sie den Hofmagier Shang Rukh, den Hofschmied Tal und den Ältesten, Meister Azariah, aufsuchen sollen. Zuerst besuchen Sie den Magier (C2), der Sie zwei Zaubersprüche lehrt: er zeigt Ihnen den Spruch der Heilung und fordert Sie sodann auf, aus den Sparten „Erde", „Wind", „Feuer", „Wasser" und „Blitz" eine zu wählen. Auch der Schmied (C3) läßt Sie aus verschiedenen Bereichen wählen. Zur Verfügung stehen: Hiebwaffen, Stoßwaffen, Klingen und Distanzwaffen. Zu empfehlen ist anfangs die Hiebwaffe Streitaxt, denn ein Schwert können Sie schon einem der ersten Gegner abnehmen. Auf diese Weise spärlich ausgestattet, begeben Sie sich nun zu Meister Azariah (C4). Der Älteste weist Sie in Ihre Aufgabe ein und schickt Sie durch ein geheimnisvolles Tor (G1) in eine Zitadelle hinter den feindlichen Linien...



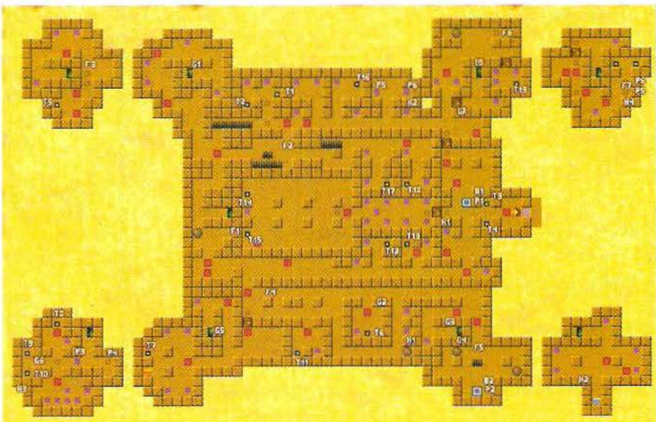
Keller der Zitadelle



Hier treffen Sie auf die ersten Gegner, die Sie jedoch bei geschicktem Einsatz von Bewegung und Zauber ohne jeglichen Schaden besiegen können. Einer der Wächter verliert einen Schlüssel, der ganz in der Nähe in einem Schloß (K1) Verwendung findet. Gegenüber Ihrer jetzigen Position öffnet sich eine Türe, hinter der Sie den Kommandanten der Zitadelle sterbend an eine Wand gekettet auffinden. Lord Gryphon trägt Ihnen auf, die Nachricht von seinem eigenen Tode Parsifal, einem guten Freund, zu überbringen. Zu diesem Zweck überläßt Ihnen der Lord seinen Siegelring. Plündern Sie die Truhe (T1, T2) und öffnen Sie mit dem zweiten Schlüssel das letzte verschlossene Tor, hinter dem sich eine weitere Truhe (T2) verbirgt. Nachdem Sie die ganze Ebene durchkämmt haben, können Sie sich auf den Weg in die erste Etage machen.

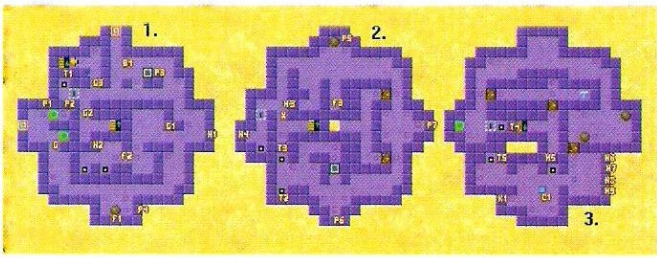
Die Zitadelle

Steigen Sie die Treppe zum Nord-Westturm (G1) hinauf. Achten Sie darauf, wohin Sie treten, denn die beiden Platten (F3) schicken Ihnen, wenn Sie belastet werden, jeweils eine eiserne Faust in den Rücken. Ein alles plattwalzender Ball (F1) rollt hinter einer engen Passage auf dem Weg nach Süd-Westen rasch hin und her. Durch den Gang bei (F4) fliegen in regelmäßigen, recht kurzen Abständen Totenköpfe. In der Nähe einer Truhe (T7) können Sie sich später, falls Sie entsprechende Symbole finden, an einem Altar heilen. Nun betreten Sie den Turm (G5), wo Sie vor einer verschlossenen Türe stehen. Um Sie aufzubekommen, müssen Sie zuerst die eine Platte (P3) mit drei großen Steinen beschweren und dann auf die andere treten (P4). In der nördlichen Truhe (T8) finden Sie einen Zauberspruch zum Erneuern von Bauwerken und ähnlichem. Nachdem Sie einen Hebel (H3) umgelegt haben, öffnet sich die Wand (G6). Wieder auf der Basisebene machen Sie sich auf, den Süden zu erkunden. Bewegen Sie sich schnell durch den langen Gang zu (H1) und legen Sie dort den Hebel um, worauf die Kugel beginnt



hin- und herzurollen. Betätigen Sie den Hebel erneut genau in dem Moment, in dem die Kugel auf der Bodenplatte neben Ihnen liegt. Dadurch öffnet sich eine weitere Türe (G2). Anschließend rennen Sie bis an das Ende des gefährlichen Ganges, wo Ihnen keine Gefahr mehr droht. Bei (F5) treffen Sie allerdings auf engem Raum auf gleich drei Fallen. Außer den zwei Kugeln setzt in der Mitte des Raumes ein Feuerregen periodisch ein und aus, also koordinieren Sie Ihren Übergang gründlich. Auf der anderen Seite entdecken Sie eine Bodenplatte (P2), die Sie mit dem Steinblock (B2) fixieren können. Daraufhin öffnet sich erneut eine Tür (G3), und der Aufgang zum Süd-Westturm ist frei (G4). Die obige Tür öffnet sich, wenn Sie ein Goldstück in das Loch daneben (H2) werfen; diese offenbart Ihnen einen weiteren Altar. Damit haben Sie den Südteil abgehakt und bewegen sich zurück. Den Nord-Ostturm erreichen Sie folgendermaßen: Öffnen Sie zunächst die Tür (K2). Wenn Sie beide Platten mit zwei großen und einem kleinen Stein beschweren, öffnet sich weiter östlich eine Tür. Direkt hinter dieser finden Sie eine weitere Tür, die sich in kurzen Abständen öffnet und schließt. Gehen Sie hindurch und betreten Sie den Nord-Ostturm. Nachdem Sie alle Gegner besiegt haben, kommen Sie an eine Stelle mit zwei Platten und einem blockierten Hebel. Wenn Sie zuerst auf (P5), dann auf (P6) und zuletzt wieder auf (P5) treten, können Sie den Schalter drücken und eine Geheimwand öffnen. Aber passen Sie auf: auch diese Stelle wird durch einen Feuerregen geschützt. Inzwischen dürfte sich auf Ihrer Karte nur noch ein leerer Bereich zeigen: Der Thronsaal in der Mitte des Gebäudes. Bevor Sie diesen betreten, sollten Sie auf jeden Fall Ihre Lebensenergie auffüllen - es erwarten Sie ein paar harte Kämpfe. Stellen Sie sich am besten an eine Stelle, an der Sie nur von vorne angegriffen werden können, wie zum Beispiel in einen Türrahmen. Haben Sie schließlich die gesamte Zitadelle leergeräumt, erforscht und alle Wächter um die Ecke gebracht, können Sie diese verlassen. Stellen Sie aber sicher, daß Sie den Zauberspruch haben. Schieben Sie den (B1) Block auf die Platte (P1) daneben, besiegen Sie die letzten zwei Wächter - und der Weg ist frei.
Einen Schritt hinter der Zitadelle kommt auf der rechten Seite Parsifal hinter einem Verschlag hervor. Die Brücke zum Dunklen Turm kann mit dem neuen Zauber repariert werden.

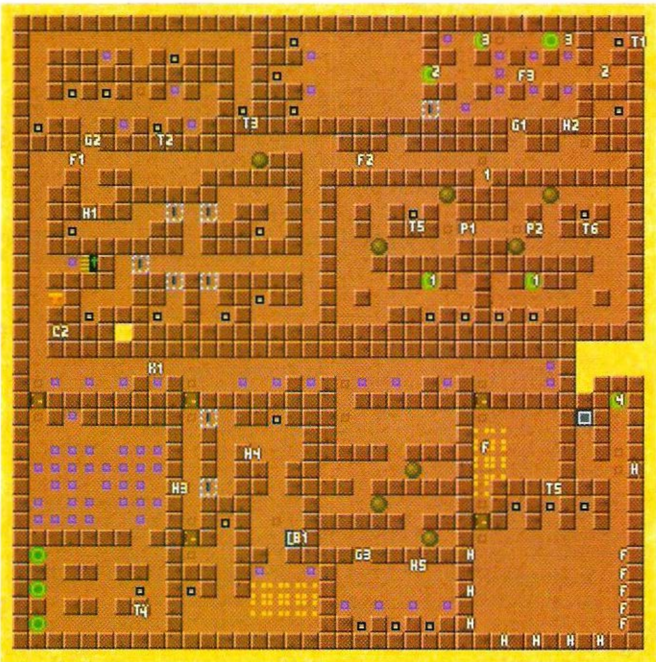
Der Dunkle Turm



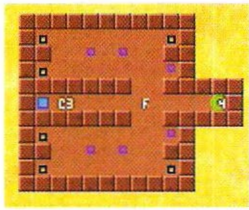
Zunächst plazieren Sie ein paar Steine auf der ersten Platte (P1), wodurch der seltsame Teleporter verschwindet. Wenn Sie selbiges mit der zweiten (P2) tun, öffnet sich die Tür (G) im nächsten Raum. Schreiten Sie bis zur Ostwand des Turms, und legen Sie dort den Hebel (H1) um. Nun können Sie den Raum direkt hinter Ihnen betreten. Bei (F2) sollten Sie auf Säurefeuer achten, die von Zeit zu Zeit losbrechen. Probieren Sie hier mit dem Hebel (H2) so lange herum, bis Sie auf Ihrer Auto-Map sehen, daß die Kugel (F1) auf der Bodenplatte (P4) liegt. Danach gehen Sie zum Nordende und schieben dort den Steinblock (B1) weiter bis auf die Bodenplatte, woraufhin sich gleich zwei Türen (G2, G3) öffnen. Bevor Sie sich die Gänge dahinter angucken, gehen Sie durch die Illusionswand und holen sich aus der Truhe (T1) Ihren vierten Zauber. (G3) führt in die Kellergewölbe, wo Sie im Moment auf keinen Fall hin wollen. Also wenden Sie sich zu (G2) und gehen eine Etage höher. Dort laufen Sie zur Südseite und beschweren mit fünf Steinen die Bodenplatte im äußersten Winkel des Raums. Auf dem Rückweg legen Sie drei Steine auf die Platte im Norden. Um den Weg weitergehen zu können, müssen Sie nun nur noch den Hebel bei (H3) umlegen und die Kugel (F3) auf die Steinplatte (P5) rollen lassen. Bei Ihrem

Versuch, durch den Gang zu gehen, werden Sie immer wieder zurückgeschleudert und haben keine Chance weiterzukommen. Doch hinter einer Illusionswand verbirgt sich ein Schalter (H4). Legen Sie diesen um, und das Kraftfeld (X) wird ausgeschaltet. Über die Treppe erreichen Sie jetzt das höchste Stockwerk des Turms. Um die Bodenplatte vor der Tür einzuschalten, müssen Sie den Hebel (H5) umlegen. Bevor Sie den Raum des Zauberers betreten können, gilt es, einen Raum im Osten mit zwei weiteren Kugeln zu durchqueren. Dahinter finden Sie vier Hebel an der Wand montiert (H6-9). Legen Sie diese in folgender Reihenfolge um: 9,8,7. Sollten Sie die Tür immer noch nicht passieren können, probieren Sie die Schalter so lange, bis sie geöffnet bleibt, wenn Sie auf die Platte davor treten. Von Grauen erfüllt, entdecken Sie den Magier, Khalid der tausend Namen, auf dem Boden liegen. In einer Truhe finden Sie eine Notiz mit seltsamen Worten. Nachdem Sie die gelbe Kristallkugel in der Fischstature plaziert haben, sprechen Sie diese Worte und erwecken so den Geist des Magiers zum Leben. Dieser sagt Ihnen, daß Sie ein versunkenes Schiff besuchen sollen, in dem ein Dämon haust, der Ihnen bei Ihrer Aufgabe helfen könnte. Um dieses zu erreichen, müssen Sie in den Kellergewölben des Turms nach einer Seemuschel suchen. Sie laufen in den Westteil des Turms. Hinter einer Illusionswand finden Sie in einer Truhe (T4) einen Schlüssel, der zu dem Schloß im Zimmer des Magiers paßt. So erhalten Sie Zutritt zur verschlossenen Kammer des Magiers und der Truhe darin, in der ein gutes Schwert liegt. Mit diesem ausgerüstet, treten Sie durch den Teleporter im Westen und erreichen so das Erdgeschoß. Diesmal wählen Sie natürlich den Weg durch die andere Tür (G3) und steigen hinab in die Kellergewölbe.

Das Gewölbe des Dunklen Turmes



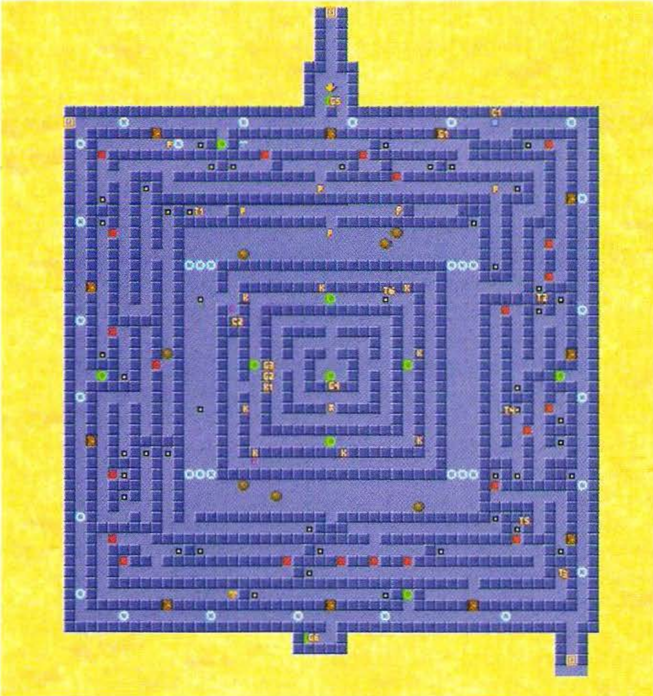
Als Sie sich nach Süden wenden, versperrt Ihnen ein Gargoyle den Weg. Nur ein Zauber kann ihn zurück in die Leere bringen, aus der er vom Magier gerufen wurde. Also wenden Sie sich gen Norden, um den nötigen Zauber zu finden. Bei (F1) weichen Sie mal wieder einer Kugel aus und betätigen den Schalter in einer Nische (H1). Gegenüber öffnet sich die Tür und gibt den Blick auf eine feuerspeiende Säule frei, die es zunächst zu besiegen gilt. Hinter dem Monster verbirgt sich ein Raum voller Truhen. Der nächste Gang (F2) ist mit weiteren, fliegenden Fäusten ausstaffiert worden. Bei (1) müssen Sie durch Berühren der Bodenplatte einen Transporter aktivieren und hindurchtreten. An den Kugeln vorbei müssen Sie zu einer Truhe (T5), in der Sie eines der zwei Teile finden, die Sie benötigen, um den Gargoyle zu erlösen; dann auf die Bodenplatte treten (P1). Sodann laufen Sie zurück zum Transporter, der Sie in einen identischen Abschnitt bringt. Der zweite Bestandteil des Erlösungszaubers liegt in der Truhe bei (T6).

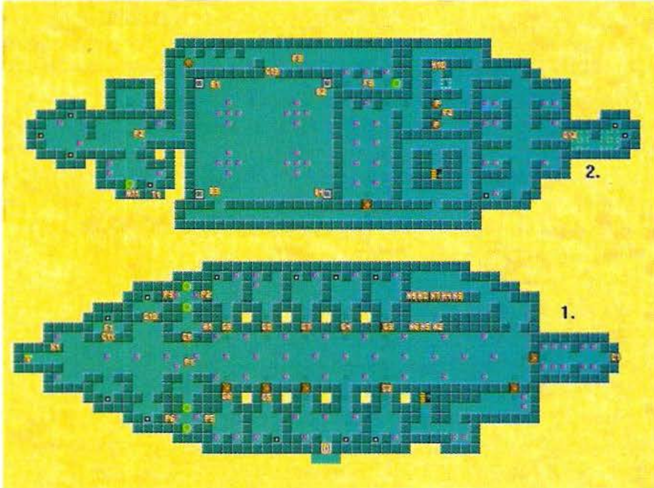


Wenn Sie auf die Platte (P2) treten, sind die beiden Abschnitte miteinander verbunden. Zurück durch den Teleporter kommen Sie wieder im Gang heraus, den Sie nun weiter nach Osten verfolgen, bis Sie einen Hebel (H2) erreichen. Treten Sie erst auf die Platte daneben, und legen Sie dann den Schalter um - eine Tür (G1) öffnet sich. In dem Raum hinter der Illusionswand liegt in der mittleren Truhe die gesuchte Seeschnecke. Wenn Sie bei (2) durch den Teleporter treten, können Sie aus der Truhe (T1) einen Feuerspruch bergen. Durch den Gang bei (F3) fliegen stetig Totenköpfe, die durch den Transporter immer wieder an den Anfang gesetzt werden. Je öfter Sie auf die Platte in der Mitte des Ganges treten, desto höher wird auch die Anzahl der Totenköpfe. Zurück beim Gargoyle wird das Glas in die eine Hand, das Horn in die andere plaziert und kräftig hineingeblasen. Gehen Sie geradeaus nach Süden und betreten Sie den nächsten Raum, in dem lauter Steine arrangiert sind. Gehen Sie am nördlichen Rand entlang und legen Sie den Hebel (H3) um. Nun müssen Sie in den Raum hinter den Steinen gelangen, was sich durch ein Kraftfeld etwas kompliziert gestalltet. Steuern Sie, während Sie umhergeschleudert werden, aktiv in alle möglichen Richtungen - irgendwann kommen Sie schon an. Dort finden Sie in einer Truhe (T4) einen Schlüssel und treten durch den mittleren Transporter. Im nächsten Abschnitt finden Sie in einer der Truhen den nächsten Schlüssel. Bei (B1) müssen Sie den Gesteinsblock von der Platte herunterschieben, um die Tür zu öffnen. Nachdem Sie den drei Kugeln ausweichen konnten, öffnen Sie mit einem Hebel (H5) eine versteckte Tür (G3) und suchen zum letzten Mal den violetten Schlüssel. Im nächsten Abschnitt betreten Sie einen sehr großen Raum. Von dessen Ostseite (Hs) werden der Reihe nach von Norden nach Süden fliegende Fäuste zur Gegenseite geschickt. Legen Sie hier sämtliche Hebel um, die sowohl die Süd- als auch die Westwand säumen. In der mittleren Truhe (T5) finden Sie einen Zauber. Im Osten hat sich ein weiterer Gang aufgetan. Dort legen Sie den Hebel (H) um und plazieren auf der Platte einen der Instant-Steinblöcke aus dem Inventar. Dadurch wird die zweite Bodenplatte im Gang blockiert und die Tür offengehalten. Der Transporter bringt Sie zu einem geheimen Raum des Gewölbes, in dem Sie einen wertvollen Zauber erlernen können.

Das Unterwasserlabyrinth

Der andere Ausgang des Turms führt direkt auf einen Steg. Mit der Seeschnecke in der Hand rufen Sie den Meeresdämon Eribanus. Er erklärt sich bereit, Sie unter Wasser laufen zu lassen und entläßt Sie in ein Unterwasserlabyrinth. Hier unten werden Sie das erste Mal mit einer neuen Gefahr konfrontiert: Gift. Dieses wird von Tentakelgewächsen, die viele der Durchgänge blockieren zum Selbstschutz benutzt. Zwar sind die Gegenmittel großzügig verteilt, trotzdem sollten Sie vor der Einnahme einer Ampulle alle Gewächse in direkter Umgebung abtöten. Vielmehr hüten sollten Sie sich vor der netten Dame (C1) im Norden. Lassen Sie sich auf keinen Fall auch nur auf ein Gespräch mit ihr ein, wenn Sie das Spiel lebend beenden wollen. Es ist nötig, alle Gänge zu durchstreifen. Denn in den abgelegensten Truhen finden Sie Perlen, die Sie zur Beendigung des Levels brauchen. Einige Truhen beherbergen auch sehr nützliche Dinge. So zum Beispiel den Totenkopfspruch (T5), eine Figur zur Verkoppelung von Seelen (T4), einen tollen Schild (T2), einen Gegenzauber (T1) und eine tragbare Truhe, die Sie Ihren zwei Säcken hinzufügen können, um Ihr Inventar besser zu organisieren. Bodenplatten sind hier nicht zu erkennen, liegen dafür aber meist direkt vor der entsprechenden Wand oder Tür. Haben alle acht Perlen ihren Weg zu Ihnen gefunden, können Sie durch eine nördliche Tür (G1) den inneren Bereich des Labyrinths betreten. Hinter den zwei breiten Gängen, die von jeweils drei Kugeln durchquert werden, entdecken Sie einen seltsamen Kopf (C2) in der Wand. Wenn Sie in das Loch (K) neben diesem eine Perle werfen, öffnet sich die verschlossene Tür. Selbiges müssen Sie natürlich bei den acht weiteren Türen tun. Hinter der letzten Tür entdecken Sie erneut ein Loch - leider fehlt Ihnen die passende Perle. Also laufen Sie stur durch





den Teleporter (G2). Nach einigem Hin und Her mit weiteren Teleportern finden Sie in einer Truhe (T6) die letzte Perle, mit der Sie sich wieder auf den Rückweg zum Ausgangspunkt machen. Dort werfen Sie die Perle in das Loch und durchschreiten den zweiten Teleporter (G3), der Sie an die Stelle (X) versetzt. Der Teleporter (G4) im Zentrum bringt Sie in den Nordteil, in dem das Versunkene Schiff liegt.

Das Versunkene Schiff:

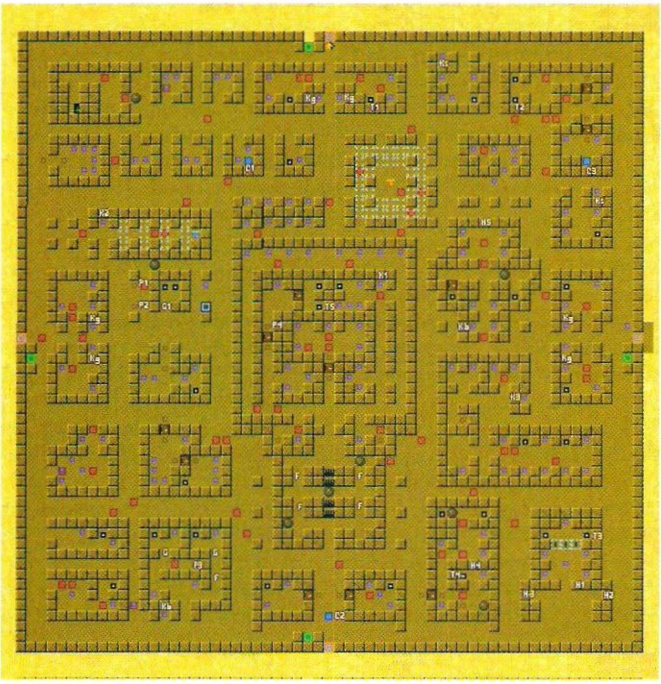
Zielstrebig schlagen Sie sich nach Osten durch. Dort finden Sie hinter einer Tür auch schon den Dämon, den der Zauberer erwähnte. Er erzählt, daß sich die Macht des Warlords aus der dunklen Masse erschöpft. Er bietet Ihnen an, im Austausch gegen acht Herzen der Matrosen acht Hinweise darauf zu geben, wie Sie einen Behälter bauen können, der der Kraft der dunklen Masse gewachsen ist. Also ziehen Sie angeekelt durch das Schloß und erledigen einen Matrosen nach dem anderen. Im Westen erhalten Sie Zutritt zu einem Altar, wenn Sie ein Goldstück in das Loch (K1) in der Wand werfen. Legen Sie einen großen Steinbrocken auf die Bodenplatte (P1) des Raums, um die Tür gegenüber zu öffnen. Laufen Sie schnell rückwärts durch den Teleporter, wodurch Sie einen kleinen Bereich mit zwei weiteren Platten (P1, P2) erreichen. Wenn Sie diese belasten, öffnen sich im Nord-Westen zwei Türen (G10, G11). Nehmen Sie den Brocken wieder herunter von der Bodenplatte und führen Sie die ganze Prozedur noch einmal auf der Gegenseite durch. Ziehen Sie im Nord-Osten an allen Ankerketten (H2-H9). Dadurch werden die Bodenplatten vor den jeweiligen Türen aktiv. Nachdem Sie im Untergeschoß vier Herzen einsammeln konnten, machen Sie sich auf, das zweite Deck zu betreten. Durch die erste Tür gelangen Sie in einen Thronsaal. Von dort aus geht es weiter nach Osten, wo Sie hinter einer Illusionswand eine Kette (H10) entdecken. Mit dieser müssen Sie bei (F2) die beiden Kugeln so anordnen, daß beide am westlichen Rand auf einer Platte liegen. Auf diese Weise verschwindet einmal mehr eine Geheimwand (G12). Haben Sie hier alles leergeräumt, begeben Sie sich in den Westen und betreten am Ende des langen Gangs einen riesigen Raum. In diesem müssen Sie die Steinblöcke (B1-B4) auf die Platten in der jeweiligen Ecke schieben, um die nördliche Wand (G13) zu öffnen. Wenn Sie sich weiter nach Westen wenden, müssen Sie im nächsten Gang öfter einer Kugel ausweichen. Nachdem Sie mit dem Schlangenschlüssel, den einer der Matrosen im Thronsaal verlor, die Tür geöffnet haben, betreten Sie das Quartier des Kapitäns. Treten Sie auf die Platte in der Mitte des Vorraums, gehen Sie aber nicht durch die geöffnete

Wand, sondern zurück in das Quartier, wo jetzt der Teleporter verschwunden sein müßte. An dessen Stelle finden Sie hier einen Hebel vor (H11), der das Kraftfeld im Geheimraum ausschaltet. In dem Raum finden Sie einen zweiten Hebel, den Sie natürlich ebenfalls benutzen, woraufhin eine Türe anfängt, sich ständig zu öffnen und zu schließen. Nehmen Sie die neue Ausrüstung an sich und gehen Sie zurück zum Dämon, der Ihnen für jedes Herz einen Hinweis zum Bau des Behälters gibt:

1. Hinweis: Die Truhe muß in unzerstörbaren Stahl eingefaßt sein.
2. Hinweis: Ein Herz aus glitzerndem Stein.
3. Hinweis: Ein Extrakt aus Drachenbernstein.
4. Hinweis: Ein Opfer aus Ton, um alle Teile zu verbinden.
5. Hinweis: Das Holz des verschlagenen Baumes.
6. Hinweis: Den Geist eines toten Helden.
7. Hinweis: Tränen des weinenden Mondes.
8. Hinweis: Den schwarzen Gnarl aufsuchen.

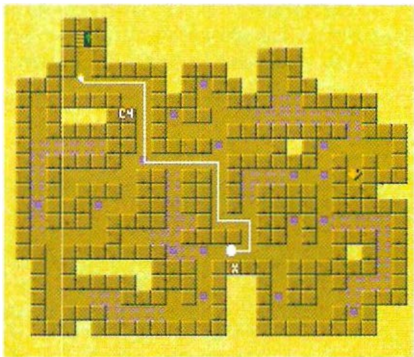
Durch das Unterwasserlabyrinth erreichen Sie die Untergrundstadt - aber werfen Sie Ihre Gegengifte ja nicht weg!

Untergrundstadt



Überall sind Zettel verstreut, die die Bevölkerung anweisen, die Stadt zu evakuieren. Doch durch zwei Gespräche (C1, C2) wird Ihnen klar, daß die Menschen geblieben waren, um ihre Stadt zu verteidigen - vergeblich. Ihr Startpunkt ist der Westeingang der Stadt. Zu den Häusern gibt es drei verschiedene Schlüssel: Blaue, grüne und silberne. Auf der Karte sind die entsprechenden Schlösser (Kb), (Kg) und (Ks) gekennzeichnet. Durch die vier äußeren Gänge fliegen wieder Fäuste. Diese können Sie aber inzwischen einfach reflektieren, indem Sie den entsprechenden Zauber anwenden. Beginnen Sie Ihre Durchforstung im Süd-Osten. Vor dem ersten Haus brennen zeitweise Säurefeuer und vor dem Eingang steht ein Teleporter, der Sie immer wieder an die gleiche Stelle zurückversetzt. Legen Sie zuerst den Hebel (H1) neben dem Eingang um, dann den westlichen (H3) und zuletzt den östlichen (H2). Hinter den Illusionswänden des Raums finden Sie zwei Truhen, in denen ein Zauber liegt. Anschließend betreten Sie das nächste Haus in westlicher Richtung. Im nördlichen Teil dieses Hauses steht eine erreichbare Truhe und eine weitere, die durch eine Kugel versperrt bleibt. Im Süden finden Sie in der Truhe einen Sonnenschlüssel, an der Wand einen Hebel. Legen Sie diesen um und räumen Sie dann die zweite Truhe im Norden aus. Im Zentrum der Stadt treffen Sie auf ein wohlbehütetes Gebäude (F). In dessen Hauptraum können Sie sich einen Totenkopfschlüssel erkämpfen. Durch den zweiten Gang von Westen aus gelangen Sie in ein kleines Zimmer. Wenn es Ihnen gelingt, den Boten zu erledigen, sind Sie um einen guten Kopfschutz reicher. Sie werden eine weitere Tür vorfinden. Diese öffnet sich gleichzeitig mit der Eingangstür (P4). In einer der Truhen liegt eine Sonnenscheibe (T5). Das nächste interessante Haus finden Sie im Westen. Dort öffnen sich beide Türen gleichzeitig, wenn Sie auf die Platte (P3) treten. Anschließend gehen Sie in nördlicher Richtung, bis Sie auf ein Gebäude treffen, das von vier Bodenplatten umgeben ist. Der Eingang dieses Gebäudes ist durch ein Kraftfeld zusätzlich gesichert. Um die Tür zu öffnen, müssen Sie zuerst die nördliche Platte (P1) auf der Westseite belasten und anschließend die südliche (P2). Wenn Sie nun kraftvoll rückwärts gegen das Kraftfeld angehen, gelangen Sie in den sich dahinter befindlichen Raum, in dem Sie einen violetten Schlüssel finden. Wenn Sie genug Steine haben, können Sie auch zusätzlich die beiden Platten auf der Ostseite beschweren, wodurch das Kraftfeld ganz ausgeschaltet wird. Der violette Schlüssel öffnet den Weg zum Magiealtar (K2). Den Heilungsaltar finden Sie etwas nordöstlicher. Ein Mädchen (C1) erzählt Ihnen von Ihrem Vater, der angeblich einen sehr großen, wunderschönen Edelstein gefunden hat. Als nächstes sprechen Sie im Nordosten mit dem Kobold des Stadtmagiers. Nach dem kurzen Gespräch lassen Sie den Schläfer allein und betreten das Haus gegenüber. Hier finden Sie in einer Truhe (T2) die Posaune des Erdbebens. Begeben Sie sich Richtung Süden. Dort finden Sie ein Haus, in dem eine Kugel den Weg zwischen Ihnen und weiteren Feinden kreuzt. Der sicherste Weg ist, eine Armbrust oder einen Wurfstern zur Hand zu nehmen und damit zu hantieren. An der Nordwand des Hauses finden Sie einen Hebel (H5), der im Gang, in dem die Kugel rollt, abwechselnd links und rechts die Tür öffnet. In einer der Truhen müßte eine Sanduhr liegen. Wenn nicht, finden Sie sicherlich in einem der anderen Häuser eine solche. Mit dieser Uhr ausgestattet, laufen Sie zurück zum Haus des Kobolds. Öffnen Sie die Tür des Hauses, betreten Sie es aber nicht. Benutzen Sie die Sanduhr, treten Sie ein und warten Sie vor dem Kobold, bis die Zeit wieder weiterläuft. Und schon umfaßt Ihr Zauberrepertoire einen Spruch mehr. Bei einem der Monster finden Sie ein steinernes Symbol, ein Ankh. Dieses öffnet, wenn Sie es in das Loch in der Wand (K3) werfen, ein weiteres Haus. Laufen Sie den Gang des Hauses geradeaus weiter und treten Sie an dessen Ende viermal auf die Steinplatte. Somit geben sämtliche Türen den Weg frei. Finden Sie auf Ihrer Karte keine freien Stellen mehr, können Sie es wagen, im Nord-Westen die Minen zu betreten...

Die Mine



Direkt am Eingang finden Sie den Vater (C4) des kleinen Mädchens. Er erzählt, er habe nach einem Edelstein gesucht, wie er nur alle tausend Jahre gefunden wird. Für sterbliche Augen sei dieser Stein in den Minen nur in Verbindung mit einem Amulett sichtbar. Der Mann überläßt Ihnen das Amulett, um mit seiner Tochter aus der Stadt zu fliehen. Also legen Sie es an und reparieren den Tunnelgang per Zauberspruch. Ihre Gegner sind Hofnarren, die mit Totenköpfen um sich werfen. Auf die Distanz können Sie sich noch mit Ihrem Reflexionszauber retten - kommt es aber zum Nahkampf, hilft es nur noch, wild und ohne Unterlaß darauf loszuhauen und zu hoffen, daß der Narr zuerst stirbt. Am besten lassen Sie alle anderen Gänge außer acht und begeben sich direkt zur Fundstelle des Diamanten (X). In den anderen Gängen lauern nur weitere Narren - und Schätze gibt es auch nicht zu entdecken. Also nehmen Sie sich den Herzstein aus der Wand und machen Sie, daß Sie wieder herauskommen. Anschließend können Sie die Untergrundstadt hinter sich lassen und durch den Nordausgang zum Älteren Baum gehen.

Den zweiten Teil dieser Komplettlösung präsentieren wir Ihnen in der nächsten Ausgabe!

Daniel Kreiss ■

Komplettlösung - Teil 2

Wing Commander 4

Im zweiten und letzten Teil unserer Wing Commander Komplettlösung geben wir Ihnen natürlich wieder Tips zur optimalen Bewaffnung für die jeweilige Mission damit Sie in den Genuß der sehenswerten Endsequenzen kommen.

Mission L3: Speradon - „Tough Decision"

Wingman: Primate, Maniac, Turbo
Raumschiff: Nur Avenger
Bewaffnung: 4 Image Recognition, 4 Friend-or-Foe Missiles

Sie müssen Dekker auf dem Leitschiff eines konföderierten Konvois absetzen. Bevor Sie NavPoint 1 erreichen, erhalten Sie eine Nachricht von Sosa, daß Catscratch in Gefahr ist. Sie müssen sich zwischen Ihrer Mission (L3-2) und Catscratch (L3-1) entscheiden.
TIP: Die Longbow hat Catscratch im Visier. Zerstören Sie sie mit Image Recognition Missiles. Wenn Sie Catscratch gerettet haben, zerstören Sie sein Schiff.

NavPoints

L3-1	L3-2
A. Sosa's Nachricht	A. Sosa's Nachricht
1. Konvoi	1. Konvoi
2. Neu: Catscratch Rettung	2. Intrepid
3. Intrepid	

Missionsparameter: Wenn Sie Catscratch retten, fahren Sie mit Mission L4A oder L4B fort. Wenn Sie dem Pfad L3-2 gefolgt sind und Dekker abgesetzt und wieder abgeholt haben, geht es mit Mission L4-B weiter.
Fehlschlag: Wenn Sie sich für die Rettungsaktion entscheiden und versagen, geht es weiter mit L4-1 oder L4-2. Anderenfalls fahren Sie mit L4-2 fort.

Mission L4-1: Speradon - „Mission Resumed"

Wingman: Primate, Maniac, Hawk, Catscratch
Raumschiff: Nur Avenger
Bewaffnung: 4 MIPs, 1x4 Leech, 1x4 Image Recognition Missiles

Setzen Sie den durch die Rettung von Catscratch unterbrochenen Angriff auf den konföderierten Konvoi fort. Wilford wird Sie außerdem beauftragen, einen Transporter anzugreifen.
TIP: Konzentrieren Sie sich an NavPoint 1 zunächst auf die Hellcats. Die Transporter bleiben wo sie sind. Danach attackieren Sie den Cruiser mit Ihren Missiles. Machen Sie den Transporter (Neu: NavPoint 2) mit Leech Missiles kampfunfähig.

NavPoints
1. Konvoi 2. Neu: Transporter abfangen 3. Intrepid

Missionsparameter: Schleusen Sie Dekker ein und holen Sie ihn wieder ab. Diese Mission hat keinen Einfluß auf den weiteren Verlauf. Machen Sie den Transporter (Neu: NavPoint 2) kampfunfähig, damit Dekker ihn entern kann. Weiter mit Mission M1.
Fehlschlag: Der Black Lance Transporter wird nicht geentert. Game Over!

Mission L4-2: Speradon - „Defectors"

Wingman: Egal
Raumschiff: Banshee
Bewaffnung: 2x2 Leech Missiles, 2x 2 Image Recognition Missiles

Beschützen Sie drei Bearcat-Piloten, die überlaufen wollen. Danach erhalten Sie den Auftrag, Dekkers Truppen zu einem Schiff in der Nähe zu eskortieren.

TIP: Greifen Sie die feindlichen Bearcats mit Leech Missiles an. Machen Sie den Transporter an NavPoint 2 ebenfalls mit Leech Missiles kampfunfähig.

NavPoints:
1. Trockendock 2. Neu: Black Lance Transporter
3. Intrepid

Missionsparameter: Zerstören Sie alle Dragons und machen Sie den Transporter kampfunfähig. Weiter mit Mission M1.
Fehlschlag: Alles andere ist ein Fehlschlag der Mission. Game Over!

Mission M1: Telamon - „Planet FT957"

Wingman: Solo oder mit Panther
Raumschiff: Dragon
Bewaffnung: Image Recognition mit Mace Missiles am Hardpoint

Eskortieren Sie Dekker zum Planeten FT957. Landen Sie dort, um einem Notruf auf den Grund zu gehen.
TIP: Wenn Sie einen Dragon fliegen (M1-1), können Sie mit Autopilot an den feindlichen Dragons vorbeifliegen - allerdings werden Sie von Ihren nichtsahnenden Kameraden beschossen. Wenn Sie einen Borderworld Fighter fliegen (M1-2) ist das Gegenteil der Fall.

NavPoints
1. Nichts passiert A. Unerwarteter Angriff
2. Dragons B. Unerwarteter Angriff
3. Planet FT957

Missionsparameter: Sie landen, zusammen mit Dekker, auf FT957. Weiter mit M2.
Fehlschlag: Wenn nicht: Game Over!

Mission M2: Callimachus - „Blair's Jump"

Wingman: Egal
Raumschiff: Nur Dragon
Bewaffnung: 2x1 Mace, 2x2 Leech, 2x3 Image Recognition Missiles

Machen Sie den Jump in das Axius System. Zerstören Sie die Dragons am ersten NavPoint, bevor diese den Jump machen können. Erst dann können Sie den Jump ins Axius System wagen.
TIP: Die beiden Dragons vor deren Jump zu zerstören, ist ein Frage des Timings. Schalten Sie sofort Ihre Afterburner ein. Fliegen Sie genau in der Mitte - zwischen dem Jump Point und den Dragons. Setzen Sie nun Ihre Leech Missiles oder Image Recognition Missiles ein. An den vier Dragons am NavPoint 2 kommen Sie mit Autopilot unerkannt vorbei. Schießen Sie auf keinen Fall auf die Starbase oder feindliche Schiffe.



Ihre Entscheidungen im Spiel führen Sie zu einer der beiden Schlußsequenzen.

NavPoints
1. 2 Dragons in Vorbereitung für Jump 2. Jump Point Ausgang
3. Neu: Black Lance Starbase

Missionsparameter: Zerstören Sie beide Dragons vor dem Jump und landen Sie auf der Starbase. Weiter mit Mission M3.
Fehlschlag: Wenn einer oder beide Dragons den Jump durchführen und/oder wenn Sie das Feuer auf die Starbase eröffnen.

Mission M3: Axius - „Jump Back"

Zurück zur Intrepid!
TIP: Nach dem Takeoff setzen Sie Ihren Cloaker ein und machen sich via Autopilot aus dem Staub. Zerstören Sie die vier Dragons an NavPoint 1. Zerstören Sie den Transporter an NavPoint 2.

NavPoints
A: Takeoff von der Starbase. 1. Jump Point Eingang
2. Jump Point Ausgang 3. Intrepid

Missionsparameter: Landen Sie auf der Intrepid. Weiter mit N1.
Fehlschlag: Wenn Sie nicht landen, ist das Spiel zu Ende.

Mission N1-1: Ella - „Sneak by Ella"

Wingman: Egal
Raumschiff: Dragon
Bewaffnung: Image Recognition Missiles

Vor dieser Mission führen Sie ein Gespräch mit Panther und Hawk über den Flash-Pak. Wenn Sie mit Panther übereinstimmen (keine Zivilopfer), fliegen Sie diese Mission. Wenn Sie mit Hawk übereinstimmen (Krieg verlangt Opfer), fliegen Sie die Mission N1-2. Eskortieren Sie die Intrepid sicher an der Ella Superbase vorbei.
TIP: Die Longbows versuchen die Intrepid mit Torpedos zu zerstören. Greifen Sie daher zuerst die Longbows an. Ignorieren Sie die Großraumschiffe. Machen Sie den Jump auf der Intrepid - sie können selbst in einem Dragon nicht alleine jumpen. Erbitten Sie nach der Mission **sofort** Landeerlaubnis. Obwohl diese Mission länger und schwieriger als N1-2 ist, erleichtert sie den weiteren Verlauf des Spiels, insbesondere Mission N4.

NavPoints
A. Unerwarteter Angriff B. Unerwarteter Angriff
C. Unerwarteter Angriff 1. Jump Point

Missionsparameter: Eskortieren Sie die Intrepid zum Jump Point.
Fehlschlag: Die Intrepid wird zerstört oder macht den Jump ohne Sie. Verloren im All!

Mission N1-2: Ella - „Flash-Pak"

Wingman: Egal
Raumschiff: Nur Dragon
Bewaffnung: Vorgabe

Vor dieser Mission führen Sie ein Gespräch mit Panther und Hawk über den Flash-Pak. Wenn Sie mit Panther übereinstimmen (keine Zivilopfer), fliegen Sie die Mission N1-1. Wenn Sie mit Hawk übereinstimmen (Krieg verlangt Opfer) fliegen Sie diese Mission. Zerstören Sie die

Ella Superbase mit dem Flash-Pak, während die anderen Piloten die Intrepid zum Jump Point eskortieren.
TIP: Ignorieren Sie die Fighter und attackieren Sie sofort die Basis. Sie können Ella auch ohne den Flash-Pak zerstören. Zwei Torpedos und mehrere Dumbfires genügen auch. In diesem Fall können sie den Flash-Pak in der Mission N4 einsetzen, die schwieriger ist.

NavPoints
1. Ella Superbase 2. Jump Point

Missionsparameter: Ella wird zerstört, und sie landen auf der Intrepid vor deren Jump. Weiter mit Mission N2.
Fehlschlag: Die Intrepid wird zerstört oder macht den Jump ohne Sie.

Mission N2: Ella - „Vesuvius"

Wingman: Egal
Raumschiff: Nur Dragon
Bewaffnung: Vorgabe

Die Vesuvius startet einen Angriff auf Sie. Verteidigen Sie die Intrepid.
TIP: Benutzen Sie die U-Taste, um den jeweils nächsten Fighter anzuvisieren. Falls Wing Commander in dieser Mission (oder anderen) zu langsam läuft: Schalten Sie Video mit Ctrl-V aus, und benutzen Sie den VGA-Modus, um eine bessere Bildrate zu erzielen. Alternativ versuchen Sie die Musik auszuschalten oder das Grafikdetail zu verringern.

NavPoints
1. Intrepid

Missionsparameter: Zerstören Sie alle Hellcats, und landen Sie auf der Intrepid. Weiter mit Mission N3.
Fehlschlag: Intrepid wird zerstört.

Mission N3: Sol - „St. Helens"

Wingman: Maniac
Raumschiff: Dragon
Bewaffnung: Heat Seeker und Image Recognition Missiles (Dragon), Heat Seeker (Banshee)

Eisen und die St. Helens unterstützen Ihren erneuten Angriff auf die Vesuvius.
TIP: Befehlen Sie allen eigenen Piloten anzugreifen. Fliegen Sie nicht zwischen der St. Helens und der Vesuvius. Falls Wing Commander in dieser Mission (oder anderen) zu langsam läuft: Schalten Sie Video mit Ctrl-V aus und benutzen Sie den VGA-Modus, um eine bessere Bildrate zu erzielen. Alternativ versuchen Sie die Musik auszuschalten oder das Grafikdetail zu verringern.

NavPoints
1. Jump Point Eingang

Missionsparameter: Zerstören Sie alle Fighter der Vesuvius. Weiter mit Mission N4.
Fehlschlag: Intrepid wird zerstört oder die St. Helens macht den Jump, bevor Sie auf der Intrepid landen.

Mission N4: Sol - „Try Again"

Wingman: Egal
Raumschiff: Dragon
Bewaffnung: Flash-Pak und Dumbfire (Dragon), Dumbfire (Avenger)

Zerstören Sie die Vesuvius. Wenn Sie den Flash-Pak nicht in Mission N1 eingesetzt haben, fliegen Sie in die Vesuvius hinein und werfen ihn

ab. Anderenfalls zerstören Sie die Vesuvius mit normaler Bewaffnung.
TIP: Fliegen Sie in den Hangar der Vesuvius und werfen Sie entweder den Flash-Pak ab, oder feuern Sie eine volle Ladung Dumbfires und Torpedos. Konzentrieren Sie sich auf die Vesuvius. Die übrigen Fighter geben nach deren Zerstörung auf.

NavPoints:
1. Jump Point Ausgang

Missionsparameter: Zerstören Sie die Vesuvius. Weiter mit O1
Fehlschlag: Die Intrepid wird zerstört.

Mission O1: Sol - „Seether"

Wingman: Solo
Raumschiff: Dragon
Beste Bewaffnung: Leech Missiles

Fliegen Sie durch die terranischen Verteidigungslinien zur Vallversammlung. Entlarven Sie Tolwyn als Verräter. Auf dem Weg werden Sie von Seether abgefangen. Sie müssen Seether besiegen.
TIP: Seether besiegen Sie mit Leech Missiles. Lassen Sie ihn angreifen. Sobald er enttarnt, feuern Sie auf die Nase seines Fighters. Wenn er den Angriff abbricht, setzen Sie die Leech Missiles ein. Sie müssen sie Starbase zerstören, bevor Sie via Autopilot zur Erde fliegen können.

NavPoints:
1. Seether 2. Starbase 3. Erde

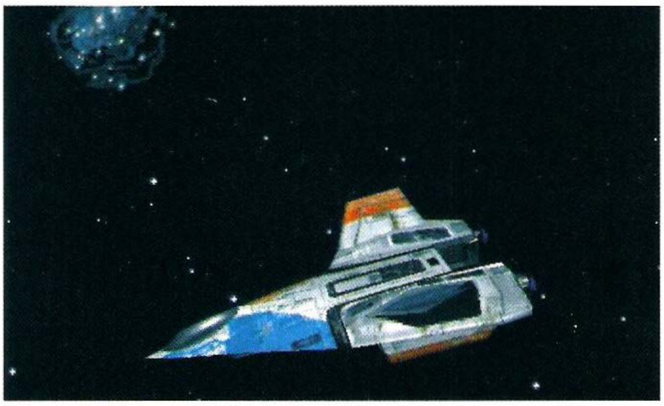
Missionsparameter: Besiegen Sie Seether. Weiter mit O2.
Fehlschlag: Alles andere. Game Over!

Mission O2: Sol - „The Great Assembly"

Geschafft? Nicht ganz! Obwohl es sich hier nicht um eine Flugmission handelt, können Sie das Spiel trotzdem noch verlieren. Sie müssen die Versammlung davon überzeugen, daß Tolwyn ein Verräter ist. In der Filmsequenz gibt es drei Schlüsselentscheidungen, von denen Sie zwei richtig wählen müssen. Die richtigen Entscheidungen sind: "Er wird sich selbst verraten", "wie Biowaffen" und "Erzähl Ihnen mehr".

Es gibt zwei verschiedene Sieger-Endgames, die sich nach Ihren allgemeinen Entscheidungen während des Spiels (Folgen Sie eher Panthers Rat oder Hawks?) richten.

Das war's! Ihre nächste Mission: Gedulden Sie sich ein paar Jährchen bis Wing Commander 5 erscheint!



Wie sich heraustellt ist Ihre Antipathie gegenüber Tolwyn nicht unbegründet.

Komplettlösung

Ripper

Bei unserer Komplettlösung haben wir uns mit dem Schwierigkeitsgrad „Medium" durch das Spiel gearbeitet. Wenn Sie lieber selbst noch ein bischen herumtüften wollen haben Sie bei dieser Lösung die Möglichkeit nur die Randspalten zu lesen, um zumindest die richtige Reihenfolge der abzulaufenden Gegenden herauszubekommen.

Prolog: Reden Sie mit Magnotta und Karl. Scannen Sie die zerbrochene Tasse und setzen Sie sie im W.A.C. zusammen. Die Teile passen nicht exakt aufeinander, daher reicht es, sie an den richtigen Stellen zusammenzufügen.

Akt I

Police Station: Sprechen Sie mit Brannon. Scannen Sie die zwei Schriftstücke in Magnotta's Apartment und lesen Sie sie.

Tibeca Center: Unterhalten Sie sich mit der Empfangsdame. Fahren Sie mit dem Lift in den ersten Stock und sprechen Sie mit Dr. Burton und Dr. Cable. Sehen Sie sich das Bild des Rippers auf dem Monitor und die holografische Aufzeichnung daneben an. Fahren Sie mit dem Lift zur Pathologie und reden Sie mit Farley. Sehen Sie sich die drei Leichen an.

Newsroom: Sprechen Sie mit Ben, lesen Sie die Notiz von Catherine und sehen Sie ihr Rolodex durch.

Cyberspace: Lesen Sie den Virtual Herald. Begeben Sie sich zur Bibliothek und sprechen Sie dort mit dem Bibliothekar. Holen Sie aus dem Mülleimer eine Liste mit den Nummern heraus. Um an das gewünschte Buch zu kommen, geben Sie HC2021R ein.

Catherine's Apartment: Erstellen Sie mit den Kristallen das Sternbild Fische.

Reihe	Stelle	Reihe	Stelle
1	3	5	2, 9
2	1	6	4
3	4, 8	7	7, 9
4	6	8	5

Merken Sie sich das Buch, auf das der Lichtstrahl fällt.

Soap Beatty's Smokehouse: Unterhalten Sie sich mit Saap Beatty. Durchsuchen Sie das Zeitschriftenregal und scannen Sie die Computeranleitung.

Wofford Cottage: Sprechen Sie mit Covington Wofford. Im Wohnzimmer und im ersten Stock des Hauses befinden sich drei Rätsel.

Das Rästel mit dem Ball:
1. **Zug:** Schalter Nummer 1, 2 und 5 müssen an sein.
2. **Zug:** Schalten Sie Nummer 2 und 5 aus. Schalten Sie Nummer 4 ein.

Das Rästel mit den Geldstücken: In der Kasse müssen der Reihe nach die Geldstücke im Wert von 5, 10, 25 und 5 erscheinen.

Das Rästel mit den Uhren: Stellen Sie die Uhren.
Digitaluhr: 14 Uhr 35 Minuten
Kuckucksuhr: 8 Uhr 35 Minuten

Pyramidenuhr: 21 Uhr 35 Minuten
Kehren Sie zu Covington zurück und ersetzen Sie die drei durchgebrannten Vakuumröhren durch die neuen. Schalten Sie das Gerät an. Begeben Sie sich von Woffords Computer aus in den Cyberspace.

Cyberspace: Gehen Sie zu Wofford Well. Das Paßwort lautet: **Vulcan**. Sehen Sie sich die von Wofford entworfenen Modelle an. Gehen Sie zu Catherine´s Well. Das Paßwort lautet: **Horoscope**. Halten Sie während des Kampfes zur Verteidigung den rechten Mausknopf gedrückt. Wenn Sie den Kampf umgehen möchten, tippen Sie zu Beginn „**Arcade**" ein.

Café Duchamps: Unterhalten Sie sich mit Gambit Nelson und dem Barkeeper.

Tribea Center: Reden Sie mit Farley.

FalconEddie´s: Sprechen Sie mit Twig.

Newsroom: Reden Sie mit Ben und begeben Sie sich dann in den Cyberspace.

Cyberspace: Gehen Sie zu Falcon Eddie`s Well. Das Paßwort lautet: **Circus Maximus**. Sie müssen auf die „bösen" Schießbudenfiguren schießen. Sie erscheinen meist als grünliche Skelette mit einer Waffe in der Hand.

Falcon Eddie´s: Reden Sie mit Eddie.

Akt II

Tribeoa Center: Sprechen Sie mit der Empfangsdame, Dr. Burton und Eddie. Begeben Sie sich in Catherine´s Gehirn. Fahren Sie in die Pathologie und reden Sie mit Bob.

Police Station: Sprechen Sie mit Brannon und nehmen Sie Magnotta´s Scan Card mit. Gehen Sie zum Verhörraum und beobachten Sie durch das Fenster Magnotta mit zwei Verdächtigen. Gehen Sie zum Archiv und öffnen Sie dort Magnotta´s Aktenschrank.

Catherine´s Apartment: Das Paßwort für die Entschlüsselung von Catherine´s Tagebuch im W.A.C. lautet: **Scorpio**. Um an den Inhalt des Buches unter der Sternenkarte zu gelangen, drücken Sie in Uhrzeigerrichtung folgende Knöpfe: **1, 5, 5, 3, 6, 2**. Stecken Sie die gefundene CD-Rom in das Laufwerk von Catherine´s Computer. Merken Sie sich die mathematische Gleichung.

Newsroom: Geben Sie in den Taschenrechner ein: **46^2/7INV=5**. Nehmen Sie die Abhöhrwanzen mit.

Police Station: Verstecken Sie eine der Wanzen in einer Zigarre in Magnotta´s Büro.

Tribeca Center: Unterhalten Sie sich mit der Empfangsdame. Nehmen Sie Dr. Burtons Scan Card mit und gehen Sie in ihr Apartment im ersten Stock. Scannen Sie die Notizen auf ihrem Schreibtisch, setzen Sie dem Modellskelettkopf die zweite Wanze ein und sehen Sie sich die Widmung in dem Buch an.



Wieder einmal hat der Ripper zugeschlagen...

Gym Reden Sie mit der Empfangsdame und sehen Sie die Mitgliederkartei durch. Sprechen Sie mit Dr. Burton.

University Reden Sie mit Professorin Bech. Gehen Sie zum Anschlagbrett und reihen Sie die Notizen im unteren Teil des Brettes in der Form eines Satzes auf: Web Runners the new address at a former warehouse converted to a loft apartment on Grammercy Street all this month. Die Notizen dürfen dabei nicht überlappen. Merken Sie sich die Nummern, die jeweils in der letzten Zeile jeder Notiz stehen.

Web Runners Loft Der Code für das Türschloß lautet: **4, 50, 14, 42, 86.**

Newsroom Reden Sie mit Ben.

Cyberspace Gehen Sie zu Web Runners Well. Das Paßwort lautet: **Anachrony station**. Wenn Sie das Puzzle umgehen möchten, geben Sie zu Beginn **„zztop"** ein.

Newsroom Gehen Sie zum Web Runners Loft sobald Sie eine W.A.C. Nachricht von Stephanie Jordan erhalten.

Gym Reden Sie mit Dr. Burton.

Falconetti's Sprechen Sie mit Eddie.

Police Station Reden Sie mit Magnotta und Brannon.

Tribeca Centre Fahren Sie in die Pathologie und sprechen Sie mit Bob. Reparieren Sie den Computer. Geben Sie jedem Chip von oben nach unten einen Buchstaben und setzen Sie sie dann folgendermaßen ein:

Reihe	Buchstabe
1	K, D
2	E, H, M, P, F
3	A, J, G, O, N
4	I, L
5	B, C

Für das Türschloß brauchen Sie die Stimme von Dr. Burton.

Soap Beatty's Smokehouse Unterhalten Sie sich mit Soap Beatty über die Möglichkeiten des Stimmsamplings.

Newsroom Begeben Sie sich in den Cyberspace.

Cyberspace Gehen Sie zur Bibliothek und fragen Sie nach einem Audio Editor.

Gym Nehmen Sie mit dem Audio Editor die Stimme von Dr. Burton auf.

Tribeca Center Gehen Sie zum Türschloß in der Pathologie. Spalten Sie die Sätze von Dr. Burton in einzelne Worte auf. Bilden Sie den Satz: This is Dr. Burton. Open up. Dabei müssen Sie sehr präzise vorgehen. Lassen Sie keine Lücken. Spielen Sie nun das Band ab.
Um den Affen zum Sprechen zu bringen, müssen Sie die Regler verstellen. Setzen Sie den ersten Regler um 1/4, den zweiten um 3/4 und den dritten um 1/2 herab. Bei korrekter Einstellung sagt der Affe: She can kill others like me without touching them in cyberspace. Lesen Sie die bis dato entschlüsselten Einträge in Catherine's Tagebuch.

Newsroom Begeben Sie sich in den Cyberspace.

Cyberspace Gehen Sie zu Falcon Eddie's Well. Das Paßwort lautet: **Leather apron**.

Gym Sprechen Sie mit Dr. Burton.

Police Station Reden Sie mit Magnotta.

Tribeca Center Reden Sie mit Catherine und Dr. Cable. Sehen Sie sich am Monitor das Bild des Rippers an. Zu ungefähr dieser Zeit erhalten Sie eine W.A.C. Nachricht von Farley.

Café Duchamps Sprechen Sie mit Farley.

Akt III

Magnotta's Apartment Sehen Sie sich die Schalttafel links neben der Tür an. Teilen Sie die Zahlen durch die nebenstehende und geben Sie die Zahlenkombination am Türschloß ein. Schließen Sie Ihr W.A.C. an das von Magnotta an und kopieren Sie die letzte Eintragung von Catherine's Tagebuch.
Begeben Sie sich in den Cyberspace

Newsroom Gehen Sie zu Falconetti's Well und sehen Sie sich

Cyberspace das neue Buch an. Die Reihenfolge der Buchtitel lautet:
Home Repair; Auto Racing; Epileptic; Neo New Age; Earn Thousands; Duchess; Fly Fishing; Phoenix; Role Playing; Hemorraghing; Deficit Spending; VanGogh; Keeping Sharp; Rabbits Foot
Gehen Sie zu Wofford Well und reden Sie mit Hamilton Wofford.
Geben Sie in den Computer in Catherine's Zimmer

Tribeca Center jedes einzelne Datum vom 11/18 bis 11/23 ein, sprechen Sie mit Dr.Cable und Catherine.
Die Kombination für das Schließfach ist die Num-

Pan Financial Bank mer aus Catherine's Rolodex über George Rhodes: 18. 25, 21
Reden Sie mit Soap Beatty.

Soap Beatty's Smokehouse Begeben Sie sich in den Cyberspace.

Newsroom Gehen Sie zu Kane's Well.

Cyberspace Das Paßwort lautet: **Digital eden**. Gehen Sie zu Isis Well: Das Paßwort lautet: **Psy bard**. Der Geier in der Mitte auf der linken Seite stellt den Anfang des Alphabetes dar. Geben Sie, von ihm als den Buchstaben **„A"** ausgehend, in Uhrzeigerrichtung jedem der Hieroglyphen der Reihe nach einen Buchstaben. Formen Sie das Wort **HORUS**.
Gehen Sie zu Weapon one. Das Paßwort lautet: **Pegasus**. Wenn Sie das Schachspiel umgehen möchten, tippen Sie zu Beginn **„aspirin"** ein. Gehen Sie zu Weapon two. Das Paßwort lautet: **Orestus**. Gehen Sie zu Weapon three. Das Paßwort lautet: **Odysseus**. Vergessen Sie nicht, daß Sie sich mit dem rechten Mausknopf verteidigen können. Gehen Sie zu Berman Well. Das Paßwort lautet: **Berman4**. Decken Sie drei gleiche Strichcodes auf. Gehen Sie noch einmal zu Kane's Well und fragen Sie nach der Anti-Viral Software. Gehen Sie zu Anti-Viral Well. Das Paßwort lautet: **Exterminator**. Laufen Sie nach folgendem Schema:
Links; vorwärts; links; zweimal vorwärts; links; vorwärts; dreimal rechts; vorwärts; rückwärts; vorwärts; rechts; links; rechts; zweimal vorwärts.

Police Station Reden Sie mit Brannon.

Café Duchamps Unterhalten Sie sich mit Hamam.

Newsroom Begeben Sie sich in den Cyberspace.

Cyberspace Gehen Sie zu Warp Space Well. Das Paßwort lautet: **Warp**.

Police Station Sprechen Sie mit Magnotta.

Tribeca Center Reden Sie mit Dr. Burton.

Falcon Eddie's Reden Sie mit Eddie.

Newsroom Gehen Sie zu Ben und fragen Sie ihn nach einem Audio-Visual Editor. Scannen Sie den Editor und analysieren Sie das Bild von Eddie als Ripper.

Police Station Stellen Sie Magnotta zur Rede.

Tribeca Center Beschuldigen Sie Dr. Burton.

Falcon Eddie's Unterstellen Sie Eddie der Ripper zu sein.
Etwa zu diesem Zeitpunkt erhalten Sie eine W.A.C. Nachricht von Dr. Cable.

Tribeca Center Reden Sie mit Dr. Cable. Speichern Sie Ihren Spielstand ab, bevor Sie sich in den Cyberspace begeben!

Whitecapel Stellen Sie die Tarotkarten in folgender Reihenfolge zusammen:
Seasons; Fear; Reaper; Wind; Sun; Rain.

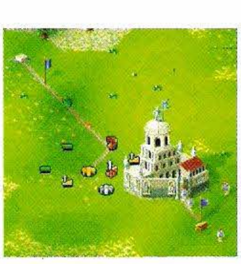
Nachdem Sie die Tarotkarten in der beschriebenen Reihenfolge zusammengestellt haben, nutzen Sie die Chance und töten Sie den Ripper!

Allgemeine Spielstrategien

Die Siedler 2

Darauf haben mehr als 200.000 Siedler-Fans gewartet: Seit 19. April 1996 wird die Fortsetzung des populären Strategiespiels von Blue Byte ausgeliefert. Im ersten Teil unseres Siedler 2-Workshops haben wir für Sie die ersten Anregungen parat, wie Sie die Nahrungsversorgung und das Transportsystem am sinnvollsten organisieren.

Grundlegende Tips zu Wegebau und Infrastruktur



■ Obwohl es eine halbautomatische Wegebau-Funktion gibt, bei der Sie lediglich Start- und Zielpunkt angeben müssen, lohnt es sich fast immer, eine neue Strecke per Handarbeit zu konstruieren. Denn nur so haben Sie optimale Kontrolle über den Verlauf eines Weges. Wenn Sie nämlich einen Pfad Stück für Stück verlegen, zeigt Ihnen das Programm mit kleinen Icons (grün, gelb, rot) die Steigung und somit das zu erwartende Tempo des Boten beim Passieren dieses Abschnitts an. Logisch, daß Sie tunlichst „grüne" Elemente verlegen. Das Programm schlägt hingegen oft unnötige Umwege vor - vor allem, wenn es sich um längere Passagen handelt.



■ Ein weiterer Knackpunkt: Wege mit Zickzack-Verlauf, denn die kosten richtig viel Zeit - schließlich muß der Gehilfe erst mal um die Kurve(n) herumlaufen. Faustregel: Möglichst schnurgerade Wege bauen, Biegungen und Knicke nur im Ausnahmefall zulassen und ggf. manuell nachbessern!

■ Vermeiden Sie zu lange Straßenabschnitte; wann immer möglich, sollten Sie auf einer Strecke die maximale Zahl der Fähnchen ausreizen. Dadurch beschleunigen Sie den Warenverkehr um ein Vielfaches. Es gibt zwei Methoden, um Wege auf diese unproblematische Art und Weise zu optimieren. Eine Möglichkeit: Sie testen einen Pfad Stück für Stück mit dem Mauscursor, ob irgendwo noch ein Fähnchen-Symbol auftaucht. Klicken Sie aber nicht einfach auf die Mitte eines Pfades, weil sich längere Wege oft noch in mehr als zwei Abschnitte unterteilen lassen. Man geht also von einem Fähnchen aus und fährt Stück für Stück des Pfades ab. Die Alternative: Sie drücken die Leertaste und bekommen so alle potentiellen Fähnchen-Standorte auf einmal angezeigt.



Falsch: Die unnötig langen Transportzeiten wegen des langen Weges potenzieren sich im Verlauf des Spiels und verschaffen Ihnen unangenehme Nachteile gegenüber Ihren Rivalen.



Besser: Das Fähnchen halbiert die Fristen, die für die Beförderung von Waren zwischen dem Hauptquartier und der Baustelle einkalkuliert werden müssen.



Optimal: Nur noch ein Drittel der ursprünglichen Zeitspanne dauert jetzt der Fußmarsch von einem Fähnchen zum anderen.

■ Wenn Sie viel Platz haben, können Sie häufig frequentierte Straßen, bei denen es zum Stau kommt, mehrspurig ausbauen. Dazu verlegen Sie einfach parallel verlaufende Abschnitte und verbinden diese an Knotenpunkten.

■ Kreuzungen sind grundsätzlich empfehlenswert, weil dort das Warenaufkommen besonders hoch ist. Diese Stellen werden von Ihren Siedlern bevorzugt benutzt, da es Abzweigungen in alle Richtungen gibt. Vorsicht aber bei größeren Material-Auslagerungen: Besonders gefährdet sind in diesem Fall die Plätze vor dem Hauptquartier und Lagerhäusern, wo sich dann schnell die Wasser-Eimer, Bretterstapel und Goldmünzen stauen - nur acht Einzelprodukte können an jedem Fähnchen zwischengelagert werden. Ansonsten bleiben die Boten einfach stehen und warten ab, bis Sie die Situation entschärft haben.

■ Zwischenräume, die aus Platzgründen nicht mehr für Gebäude genutzt werden können, füllt man mit Wegen auf - eine Reserve für Rush-Hours. Sollte es an einem Punkt einmal besonders hektisch zugehen, schaffen vier Hände mehr Material beiseite als zwei.

■ Überprüfen Sie regelmäßig den Verlauf der Wege und denken Sie dabei insbesondere an die Pfade, die Sie zu Beginn einer Mission verlegt haben. Durch die Rodung von Waldflächen, den Abbau der Granitberge durch den Steinmetz und den Abriß einzelner Gebäude entstehen häufig Lücken, die einfachere Strecken zulassen.

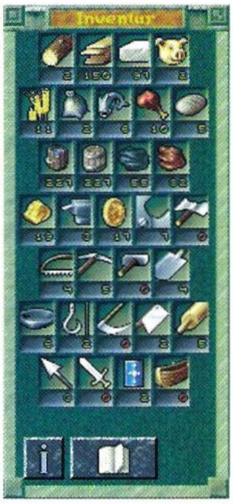
■ Der Bau von asphaltierten Wegen läßt sich nicht durch bestimmte Maßnahmen beschleunigen. Sobald ein Pfad häufig benutzt wird, entsteht die Straße automatisch.

■ Scheuen Sie sich nicht davor, einzelne Wege, die nur selten oder gar nicht genutzt werden, einfach

abzureißen und eine andere Methode auszuprobieren - das kostet nichts und bringt Ihnen u. U. erhebliche Zeitvorteile. Die Finger lassen sollten Sie allerdings von den asphaltierten Routen, denn die sind der beste Beweis dafür, daß an dieser Stelle wirklich effizient befördert wird.

■ Alle Lebensmittel-Produzenten, die direkt an die Bergwerke liefern (Fleischer, Bäcker), gehören selbstverständlich in die Nähe der Gebirge. Im Idealfall verläuft der Transportweg von einer ausgedehnten Ebene (Bauernhöfe, Brunnen) über schwerer zugängliches Gelände (Mühle, Schweinehof) bis hin zu Metzger und Bäcker.

■ Wenn von Anfang an viele Bretter und Granitsteine in der Basis eingelagert sind, können Sie erst einmal aus dem vollen schöpfen. Zu einem späteren Zeitpunkt wird es wichtig sein, daß man nicht zu viele Projekte GLEICHZEITIG in Angriff nimmt. Extrembeispiel: Sie müssen dringend ein Katapult oder einen Wachturm an der Grenze errichten, aber ein Teil des vorhandenen Baumaterials wird währenddessen zu anderen Baustellen geliefert. Wenn Sie in einem solchen Fall nicht ein Notzeiten-Depot angelegt haben, werden ALLE Bauvorhaben verzögert. Daher: Beschränken Sie sich auf einige wenige Konstruktionen, bei denen Sie von vornherein abschätzen können, daß genügend Bretter und Steine auf Lager sind. Einen Anhaltspunkt liefert das Inventur-Fenster und die Tabelle.



Stein-Zeit

Was das Handbuch galant verschweigt, liefern wir Ihnen hier nach: Eine Aufstellung des genauen Bedarfs an Granitsteinen und Brettern beim Bau von Gebäuden und Schiffen. Anhand dieser Liste können Sie kalkulieren, wie viele Bauwerke Sie gleichzeitig in Angriff nehmen können, ohne damit größere Komplikationen heraufzubeschwören.

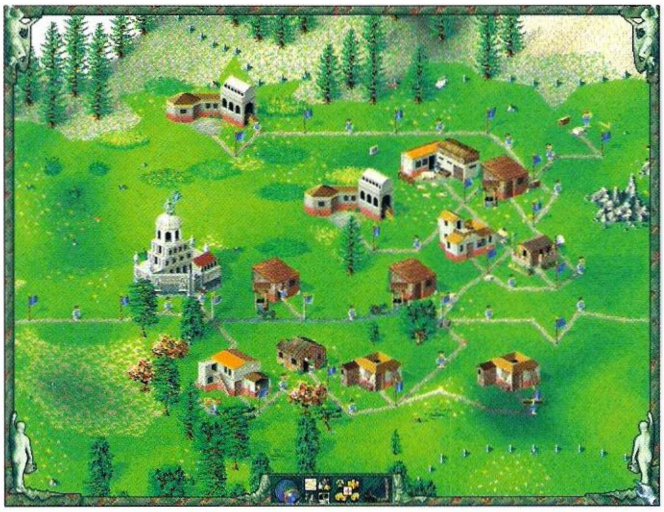
Gebäude	Gebäude-Größe	Bretter	Steine
Holzfällerhütte	klein 2	-	
Forsthaus	klein 2	-	
Steinbruch	klein 2	-	
Fischerhütte	klein 2	-	
Jagdhaus	klein 2	-	
Brunnen klein 2	-		
Baracke	klein 2	-	
Wachstube	klein 2	3	
Spähturm	klein 3	-	
Sägewerk	mittel	2	2
Fleischerei	mittel	2	2
Mühle	mittel	2	2
Bäckerei	mittel	2	2
Eisenschmelze	mittel	2	2
Schlosserei	mittel	2	2
Schmiede	mittel	2	2
Münzprägerei	mittel	2	2
Brauerei	mittel	2	2
Wachturm	mittel	3	4
Katapult	mittel	4	2
Lagerhaus	mittel	3	3
Bauernhof	groß	3	3
Schweinezucht	groß	3	3
Eselzucht	groß	3	3
Werft	groß	2	3
Festung	groß	4	7
Hafengebäude	groß	4	6
Hauptquartier	groß	-	-
Bergwerk	-	4	-
Boot	-	1	-
Schiff	-	13	-

Die Mainstreet-Strategie

Oft läßt es sich aus Gründen der Karten-Struktur nicht vermeiden, das Wege-System wie ein riesiges Spinnennetz aufzuziehen. Dutzende von Knotenpunkten und Querverbindungen machen das Chaos perfekt. In den meisten Missionen steht jedoch genügend Platz zur Verfügung, um eine andere Vorgehensweise zu wählen - nennen wir sie die „Mainstreet-Strategie". Und so funktioniert's: Durch Ihr Reich führt eine einzige „Hauptstraße", von der nach links und rechts kürzere, nicht so häufig frequentierte Pfade zu den einzelnen Gebäuden bzw. Gebäude-Gruppen abzweigen. Da dieser Weg besonders intensiv genutzt wird, entsteht bald eine Straße, auf der Sie Esel einsetzen können - ein nicht zu unterschätzender Vorteil!

Wie so etwas in der Praxis aussieht, zeigt Ihnen die Abbildung: Ausgehend vom Hauptquartier verläuft die „Mainstreet" nach links und rechts. Oberhalb dieser Straße befindet sich eine Siedlung, die vorrangig mit der Produktion von Schinken für die Minenarbeiter beschäftigt ist. Zu diesem Zweck wurden alle relevanten Gebäude an Ort und Stelle untergebracht: Zwei Bauernhöfe liefern über direkte Links zum Schweinehof das Getreide; nahegelegene Brunnen versorgen den Züchter mit Wasser. Die schlachtreifen Eber wandern zum angrenzenden Fleischer. Günstig wirkt es sich aus, daß sich in der Nähe gleich ein Gebirge befindet, wo der Schinken seine Abnehmer findet.

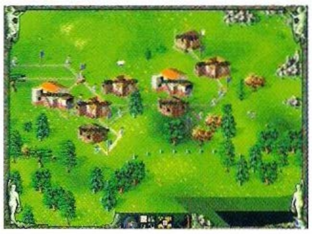
Auf der anderen Straßenseite sind Gebäude zusammengefaßt, die sich der Produktion von Brettern widmen; im einzelnen sind das Holzfäller, Förster und Sägewerk. Logische Konsequenz: Kurze Wege, optimale Auslastung, schneller Abtransport.



Gruppentherapie: Hier wächst zusammen, was zusammengehört

Natürlich können Sie die Häuschen kreuz und quer über die Landschaft verteilen und mit Wegen verbinden, doch diese Siedlung wird mehr schlecht als recht funktionieren. Bewährt hat sich die Gliederung eines Reiches nach Gruppen. Dabei formieren Sie immer gleich mehrere Gebäude an einem Fleck, die voneinander abhängen, sich gegenseitig beliefern und der Herstellung eines Endprodukts dienen.

Gruppe „Holz"
Holzfäller-Hütte + Forsthaus + Sägewerk
Die holzverarbeitenden Betriebe und Steinmetze werkeln erfahrungsgemäß etwas schneller als Bäcker, Bauernhof, Mühle usw. und haben daher einen größeren „Output". Solange nicht Hochbetrieb an Baustellen oder bei der Werft herrscht, müssen Baumstämme, Bretter und Granitsteine zwischengelagert werden. Deshalb sollten Sie in der Nähe dieser Anlagen ein Lagerhaus dazustellen; so haben Sie schnellen Zugriff auf das Material.
Leider können Sie nicht beeinflussen, welcher Baum vom Holzfäller



umgehackt wird - diese Entscheidung nimmt Ihnen das Programm ab. Allerdings können Sie durch geschickte Plazierung eines Holzfällers erreichen, daß dieser in einer bestimmten Umgebung loslegt. Auf diese Weise können Sie manuell Lichtungen und Schneisen erzeugen und selbst an Engpässen Wege verlegen. Wenn Sie verhinden wollen, daß der Förster zwischenzeitlich wieder mit der Aufforstung an dieser Stelle beginnt, sollten Sie ihn für den Zeitraum der "Befreiungs-Aktion" außer Gefecht setzen.
Als Spieler ist man geneigt, Förster und Holzfäller 1:1 auf der Landschaft verteilen, in der folgerichtigen Annahme „Wenn ein Baum gefällt wird, pflanzt der Förster gleich wieder einen neuen" - ergo: nie mehr Holzmangel. Das ist ein Trugschluß! Der Förster ist um einiges schneller als sein destruktiver Kollege. Ein einziger Förster kann problemlos zwei bis drei Holzfäller mit Nachschub versorgen. Jetzt wissen Sie, worum Sie z. B. bei drei Förstern und drei Holzhockern bald den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr sehen...
Deshalb unser Tip: Sobald Ihr Reich eine gewisse Größe erreicht hat, sollten Sie einzelne Gebiete speziell für die äußerst wichtige Holzbeschaffung reservieren. Das könnte zum Beispiel so aussehen, daß man fünf Holzfäller, zwei Förster und zwei Sägewerke in einer Ebene plaziert. Wenn Sie merken, daß die Sägewerke noch einer gewissen Anlaufzeit immer noch nicht ausgelastet sind (könnte z. B. am Gelände und der damit verbundenen Dauer von Fußmärschen der Holzhacker liegen), erhöhen Sie vorsichtig die Zahl der Holzfäller.

Gruppe „Schinken"
Bauernhof ▮ Brunnen ▮ Schweinezucht ▮ Fleischerei



Machen Sie sich darauf gefaßt, daß Sie sehr viele Bauernhöfe gründen müssen. Die Rechnung „Pro Schweinehof ein Landwirt" geht nicht auf; die optimale Auslastung erreichen Sie erst, wenn Sie mindestens zwei, besser drei Bauernhöfe einkalkulieren, die einzig und allein für das Futter der Tiere auf EINER Form zuständig sind. Dazu gehören zwei oder mehr Brunnen. Eine Fleischerei verkraftet problemlos die Zulieferung von zwei bis drei Schweinehöfen.
Lossen Sie dem Bauern genügend Platz für die Anlage von Feldern; er kann bis zu sechs Äcker gleichzeitig bewirtschaften, was u. o. davon abhängt, wie viele Grundstücke ihm rund um sein Anwesen zur Verfügung stehen. Verbauen Sie ihm also nicht sein Gebiet mit Wegen und Gebäuden, und sorgen Sie außerdem für einen gebührenden Abstand zum nächsten Förster. Einen Schweinehof können Sie hingegen überall bauen, wo es das goldene Burgen-Symbol zuläßt. Dessen Auslastung erkennen Sie übrigens auf einen Blick an der Anzahl der Ferkel auf dem Vorhof.
Verknüpfen Sie die Gebäude sinnvoll miteinander: Ein Weg zwischen Brunnen und Bauernhof ist zwar denkbar, aber sinnlos. Zweckmäßiger wäre es, wenn sich die Pfade dieser Gebäude beim Schweinehof treffen, wo eine weitere Route zum Schlachter abzweigt.



Nonstop Nonsens: In diesem Beispiel bleiben dem Former nur wenig Möglichkeiten für die Aussaat des Korns. Gebirge, Pfade und Häuschen in nächster Nähe reduzieren die in Frage kommenden Flächen drastisch.

Gruppe „Brot"
Bauernhof ▮ Mühle ▮ Brunnen ▮ Bäckerei
Auch hier sorgen erst mehrere Bauernhöfe dafür, daß die Mehl-Produktion in der Mühle nicht abreißt und die Bäckerei ausgelastet ist. Wichtig ist hier außerdem der Brunnen, der gern vergessen wird; für jeden Laib Brot benötigt der Bäcker einen Eimer Wasser.

Gruppe „Esel"
Bauernhof ▮ Brunnen ▮ Eselszucht
Es dauert ziemlich lange, bis an einer Straße überhaupt Esel eingesetzt werden können. Deshalb brauchen Sie selbst bei einer sehr großen Karte nur wenige Betriebe dieser Art.

Gruppe „Bier"
Bauernhof ▮ Brunnen ▮ Brauerei
Diese Gebäude baut man möglichst nahe an ein Lagerhaus oder direkt beim Hauptquartier.

Gruppe „Waffen und Werkzeuge"

Eisenerz- und Kohlebergwerke ▮ Eisenschmelze ▮ Schlosserei ▮ Schmiede

Eine Eisenschmelze gehört grundsätzlich an den Fuß eines Berges, auf dem sich die entsprechenden Minen verteilen - das setzt allerdings eine vorherige gründliche Gesteins-Analsyse der Geologen voraus. Wie viele Bergwerke jeweils eine Eisenschmelze, Schmiede oder Schlosserei beliefern können, hängt in erster Linie davon ab, wie regelmäßig die Kumpel mit Mahlzeiten versorgt werden.

Der Holzbedarf des Schlossers wird durch die ohnehin vorhandenen Holzfäller und Sägewerke abgedeckt. Ein möglichst zentraler Standort mit Anbindung zum Hauptquartier oder den Lagern ist für Schlossereien ideal.

Gruppe „Gold"

Die Münzprägerei errichten Sie erst dann, wenn Ihre Geologen größere Gold-Vorkommen entdeckt haben - keinesfalls vorher! Nach Murphys Gesetz würde man sich garantiert für einen Standort entscheiden, der später möglichst weit von den Goldminen entfernt ist.

Meer-Wert



■ Seien Sie vorsichtig mit dem Bau von Fischer-Häuschen. Es ist z. B. Zeit- und Materialverschwendung, den Angler an einem kleinen Teich zu plazieren. Wählen Sie grundsätzlich das Meeres-Ufer. Solche Stellen verkraften durchaus zwei Fischer in angemessener Entfernung, solange sich Ihre Gegner nicht ebenfalls dort tummeln. Bei Szenarien mit Meeresanbindung können Sie die Anfangsphase damit überbrücken, indem Sie mehrere Fischerhäuschen aufstellen. Auf die Nähe zu Bergwerken brauchen Sie in diesem Fall nicht zu achten: Bei den Fischern läßt es sich meist nicht vermeiden, daß die Entfernungen zu den Minen-Arbeitern recht drastisch ausfallen.

■ Behalten Sie das Nachrichtensystem im Auge; dort werden Sie über leergefischte Gewässer informiert und können das jeweilige Fischerhäuschen abreißen.

■ Fischer-Hütten sind vor allem in der Anfangsphase ideal: Sie sind schnell gebaut, und Meeres-Ufer gibt's praktisch überall. Für alle anderen Lebensmittel brauchen Sie immer einen ganzen Pulk an Gebäuden.

Der Wasser-Fall

■ Es gibt keine Indikatoren für Wasser-Vorkommen! Wiesen mit vielen Blumen, Sümpfe oder die Umgebung von Seen sind keine Garanten dafür, daß man ohne die Unterstützung des Geologen fündig wird - wenn Sie tatsächlich auf eine Wasserader stoßen, wäre dies purer Zufall. Freilich braucht der Geologe in der Wüste oder in steinigem Gelände erst gar nicht mit der Suche nach dem kühlen Naß beginnen. Generell läßt sich lediglich sagen, daß die Analyse von Wiesenflächen meist erfolgreich ist.

■ Unterschätzen Sie nicht den Bedarf an Brunnen; vor allem bei der Zucht von Tieren (Esel, Schweine) brauchen Sie erhebliche Mengen.

Wußten Sie schon...

... daß es entgegen anderweitiger Annahmen sehr wohl einen Unterschied macht, ob man einen Scout einsetzt oder einen Spähturm baut? Klar ist ein Spähturm eine materialintensive Anschaffung (immerhin drei Bretterstapel), dafür bekommen Sie aber auch garantiert die optimale Rundumsicht. Das kann man von einem Scout nicht unbedingt behaupten, denn der Gute läßt sich seine Route nicht vorgeben und kann auch Gebiete erforschen, die Sie gar nicht interessieren. Dafür ist sein Einsatz kostenlos und beliebig oft wiederholbar. Wenn Sie mit Material haushalten müssen, schicken Sie also besser einen Erkunder los.

■ Das Schöne an einer Wasserader ist, daß die Quelle niemals versiegt - ein Brunnen muß also niemals abgerissen werden und wird normalerweise zu 100 % ausgelastet sein.

Waidmanns Heil



■ Das mehr oder weniger zahlreich vorhandene Wild regeneriert sich mit der Zeit - allerdings sehr, sehr langsam. Wenn Sie merken, daß der Bestand rapide abnimmt, stoppen Sie den Jäger in seinem Tun. Klicken Sie das Jagdhaus an und verpassen Sie dem Waidmann eine längere Pause. Für das Handling des Jägers gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder man wartet erst einmal ab, bis sich die Tiere entsprechend vermehrt haben. Oder man startet sofort mit der Treibjagd und gönnt dem Wild in regelmäßigen Abständen eine Erholungs-Phase, so daß der Nachwuchs sichergestellt ist.



■ Achtung: Rehe, Füchse, Hasen, Hirsche und all die anderen Arten gedeihen ausschließlich dort, wo es größere Waldbestände gibt. Sie tun dem Jäger also keinen Gefallen, wenn Sie ihn auf die grüne Wiese setzen - dort kann er sich allenfalls als Schmetterlings-Sammler profilieren. Stattdessen postieren Sie ihn in der Nähe eines Wäldchens, den ein Förster nach und nach ergänzt, was gleichzeitig den Lebensraum und das Jagdgebiet vergrößert. Keinesfalls sollten Sie zwei Jagdhäuschen in einem Revier bauen, denn dies ist die radikalste Methode, um relativ schnell den gesamten Bestand auszurotten. Zusätzliches Problem: Oft müssen Sie sich auch noch mit der Konkurrenz durch einen der gegnerischen Jäger herumschlagen, weil diese keine Rücksicht auf Grenzsteine nehmen (Ihr eigener Jägersmann übrigens auch nicht).

■ In jedem Fall gilt: Die Nahrungsbeschaffung durch den Jäger ist höchstens als willkommene Verstärkung von Bäcker, Fleischer und Fischer gedacht, er darf aber niemals die Grundlage für den Lebensmittelbereich darstellen.

Marmor, Stein und Eisen bricht: Bergwerke



■ Bergwerke baut man grundsätzlich nur an Stellen, wo es besonders viele Rohstoffe gibt. Ohne vorherige Geologen-Untersuchung ist die Errichtung einer Mine wertlos.

■ Hin und wieder kann es vorkommen, daß Bergwerke unbesetzt bleiben. Dieser Zustand wird zwangsläufig dann eintreffen, wenn Sie in Euphorie über den Fund mehrerer Rohstoff-Vorkommen eine Mine nach der anderen bauen lassen. Dadurch kommt es zu mehr oder weniger unangenehmen Engpässen. Schauen Sie zunächst im Hauptgebäude und in den Lagerhäusern nach, ob sich dort noch genügend Bergwerks-Arbeiter aufhalten (Gebäude anklicken, in der Dialogbox das Buchsymbol wählen). Wenn dies der Fall ist, dann fehlt Ihnen höchstwahrscheinlich das nötige Handwerkszeug, sprich: Spitzhacken. Diese werden in der Schlosserei produziert. Erhöhen Sie eine Zeitlang die Priorität für die Produktion von Spitzhacken (Fenster „Werkzeug-Produktion").

■ Das Rohstoff-Vorkommen verändert sich im Laufe der Zeit nicht. Wenn Ihr Geologe bei der ersten Gesteinsprobe Eisenerz entdeckt hat, wird er dort auch zu einem späteren Zeitpunkt wieder Eisenerz finden - vorausgesetzt, dieser Standort wurde noch nicht durch eine Mine ausgebeutet. Dann wird der Geologe dort ein graues Täfelchen aufstellen, was nichts anderes bedeutet als: „Sorry, hier ist nichts mehr zu holen."

■ Gehen Sie bei der Erschließung eines Gebirges systhematisch vor. Stellen Sie ein Fähnchen an den untersten Rand eines Berges und schicken Sie den Geologen dorthin. Wird er fündig und läßt sich dort ein Bergwerk installieren, dann sollten Sie sofort mit dem Bau einer Mine beginnen. Nützlich ist eine Art „Ring" rund um ein Gebirge, das

mit Fähnchen bestückt wird. Lassen Sie die Geologen alle möglichen Stellen auf dieser untersten Ebene abklopfen; anschließend ziehen Sie einen Ring auf der nächsthöheren Etage und arbeiten sich sukzessive bis zum Gipfel vor. Durch das geschickte Setzen und Entfernen von Wegen und Fahnen können Sie nach und nach alle potentiellen Minen-Standorte untersuchen.

■ Daß ein Bergwerk leer ist, meldet Ihnen das Nachrichten-System. Mit dem entsprechenden Icon können Sie direkt zur Mine verzweigen und sie abfackeln - inklusive Zugangsweg. Dabei sollten Sie sich beeilen, sonst ist eventuell noch ein gänzlich überflüssiges Lebensmittel-Paket zu dieser Grube unterwegs. Sobald der Brandrückstand verschwunden ist, erscheinen dort mit Sicherheit weitere Bergwerk-Symbole. In dieser Umgebung kann der Geologe nun ein weiteres Mal nach Bodenschätzen suchen, so daß Sie ggf. ein anderes Bergwerk direkt nebenan bauen können. Beschränken Sie sich dabei ausschließlich auf Fundorte, bei denen die Geologen-Tafel farblich voll ausgefüllt ist. Schilder mit einem schmalen gelben Streifen künden zwar von einem Goldvorkommen, doch der Aufwand (Bau der Mine, Nahrungsmittel etc.) ist die Mühe nicht wert.



■ Den Minenarbeitern ist es völlig egal, ob sie Fische, Schinken oder Brot zu futtern bekommen. Damit die Lieferung aus der Grube nicht abreißt, sollten Sie alle drei Nahrungs-Quellen ausschöpfen.

So nutzt man das Fenster „Transport-Priorität"

Wir nennen hier die Waren, die in Ausnahmesituationen ganz oben in der Prioritätenliste stehen sollte. Diese werden dann von den Boten zuerst mitgenommen. Mit den Icons können Sie die Prioriäten erhöhen und senken.



Wenn viele Baustellen gleichzeitig betrieben werden: Bretter, Steine, Baumstämme
Wenn Auseinandersetzungen mit dem Gegner zu erwarten sind: Waffen, Münzen, Bier, Eisen, Kohle, Gold
Wenn den Eisenschmelzen und Schmieden zu wenig Rohstoffe zur Verfügung stehen: Eisenerz, Kohle, Eisen
Wenn der Nachschub aus den Minen stockt: Nahrungsmittel, Eisenerz, Kohle, Gold, Granitsteine
Wenn militärische Gebäude mit Soldaten besetzt werden sollen: Waffen, Eisen, Eisenerz, Kohle
Wenn Werkzeuge benötigt werden: Werkzeuge, Bretter, Eisen, Eisenerz, Kohle

Tips zur Werkzeug-Produktion

Faustregel: Falls ein bestimmtes Werkzeug fehlt, den jeweiligen Wert im Fenster sofort auf 100 % und alle anderen Einstellungen auf Null setzen. Behalten Sie das Inventur-Fenster im Auge und untersuchen Sie das Hauptquartier sowie die Lagerhäuser, ob dort noch Utensilien des gewünschten Typs vorrätig sind.



Typische Fälle:
Keine/Leere Bergwerke: Spitzhacke auf 0%
Keine/Leere Goldminen, keine Münzprägerei: Schmelzpfanne auf 0 %
Kein Angler im Einsatz, alle zugänglichen Gewässer sind leergefischt: Angel auf 0 %
Kein Jäger im Einsatz, kein Wild vorhanden, Regenerationsphase für das Wild: Bogen auf 0 %

So steigert man die Produktivität



Mit dem gleichnamigen Verwaltungs-Fenster kann man vor allem bei großen Reichen sehr einfach kontrollieren, ob es bei einzelnen Gebäude-Typen Probleme gibt. Achtung: Die Prozentzahl ist nur dann aussagekräftig, wenn Sie überhaupt fertiggestellte (!) Betriebe dieser Art besitzen (siehe Fenster „Gebäude-Statistik"). Falls die Werte extrem vom Idealwert 100 % abweichen, können Sie mit folgenden Maßnahmen gegensteuern:

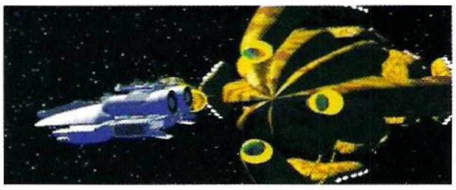
Holzfällerhütte: Försterhaus bauen und den Waldbestand ergänzen.
Forsthaus: Wege beseitigen, um Platz für neue Bäume zu schaffen.
Steinbruch: Falls Granitberge ganz/teilweise abgebaut wurden, die betroffene Steinmetz-Hütte abreißen.
Fischerhütte: Falls keine Fische mehr im jeweiligen Gewässer vorhanden sind, Fischerhütte abreißen.
Jagdhaus: Wildbestand erholen lassen (Jäger „ausschalten").
Brunnen: Normalerweise arbeiten alle Brunnen auf 100 %; falls nicht, haben Sie sich für einen Standort mit einer unterdurchschnittlichen Wasserader entschieden.
Sägewerk: Anzahl der Holzfäller erhöhen.
Fleischerei: Für jeden Schlachter mehrere Schweinehöfe einplanen. Zusätzliche Bauernhöfe errichten, die die Schweinezucht-Anlagen mit Getreide versorgen. Weitere Brunnen bauen.
Mühle: Zusätzliche Bauernhöfe konstruieren lassen.
Bäckerei: Für ausgelastete Mühlen sorgen. Bestand an Brunnen erhöhen.
Eisenschmelze: Nahrungsmittel-Versorgung der Bergwerke sicherstellen. Zusätzliche Standorte für Eisenerz- und Kohleminen ausfindig machen und Gruben einrichten.
Schlosserei: Mehr Sägewerke bauen. Auslastung der Eisenschmelze überprüfen.
Schmiede: Eisenschmelze optimieren. Ergänzende Kohle-Bergwerke bauen.
Münzprägerei: Verpflegungs-Lage in den Goldminen und Kohle-Bergwerken feststellen und ggf. verbessern. Weitere Minen dieser Art gründen.
Brauerei: Weitere Bauernhöfe und Brunnen installieren.
Bauernhof: Platz für mehr Ackerfläche schaffen, d. h. abkömmliche Wege und Gebäude in der Umgebung abreißen.
Schweinezucht: Mehr Bauernhöfe und Brunnen errichten.
Eselzucht: siehe Schweinezucht.
Werft: Holzzufuhr sicherstellen. Gegebenenfalls bestehende Sägewerke durch zusätzliche Holzfäller versorgen oder weitere Sägewerke eröffnen.
Bergwerke: Nahrungszufuhr sicherstellen und ergänzen.

Außerdem liefert Ihnen dieses Fenster die Grundlage für die Feinabstimmung der Waren-Verteilung; in diesem Fenster können Sie z. B. die Prioritäten bei der Zuweisung von Getreide festlegen.

In der PC Games 7/96 liefern wir neben ausführlichen Hinweisen zur Seefahrt und zum Militär auch praxiserprobte Lösungs-Strategien für alle zehn Missionen - natürlich inklusive ausführlichem Karten-Material und genauen Informationen über Rohstoff-Vorkommen, die Grenzlinien Ihrer Feinde und das Gegner-Verhalten.

Komplettlösung

The Hive



... bietet Ballerspaß pur! Mit unseren Tips zum Spiel kommen auch Sie in den vollen Genuß der 20 Levels.

1. Level: The Cargo Drop. Erledigen Sie so viele wie möglich. Auf dem großen Schiff gibt´s ein paar Kanonentürme, die Sie vielleicht ausschalten wollen. Sie befinden sich auf beiden Seiten des Schiffs.

2. Level: Atmosphere Re-Entry. Halten Sie das Fadenkreuz zwischen den beiden horizontalen Linien. Es muß nicht genau in der Mitte sein.

3. Level: Ice Planet Touchdown. Benutzen Sie den Schub sparsam. Sie müssen den Joystick nicht zurückziehen, drücken Sie einfach. Es gibt sechs Gebirgsketten, die Sie überqueren müssen. Einige Spieler geben nur eine Sekunde Schub, wenn sie an einen Berg kommen, und danach nicht mehr. Andere Spieler setzen während des ganzen Levels kleine Schubattacken ein und hatten dann am Ende noch Schwung übrig. Sie sollten einige der feindlichen Schiffe abschießen, damit Ihre Hülle keinen Schaden nimmt.

4. Level: Ice Cavern. Auf dem Planeten folgen Sie den Schiffen, die an Ihnen vorbeifliegen. Wenn sie von rechts nach links fliegen, starten sie die nächste Attacke von der linken Bildschirmseite und umgekehrt. Nach dem Schußwechsel fällt Max durch die Oberfläche und spricht über den Computer mit Ginger. Sie warnt ihn vor einem Feind an der Tür. Drehen Sie sich schnell nach rechts und schießen Sie auf ihn.

5. Level: Hanger Bay. Folgen Sie den Feinden. Erledigen Sie zuerst die Männer auf der Plattform und dann die auf dem Boden. Die fliegenden Kerle richten den meisten Schaden an.

6. Level: Ocean Platform Defense. Während Sie die Plattform umrunden, zerstören Sie die Entfernteren auf allen Türmen. Sie können überall hin, ohne sich auf die Mitte zuzubewegen, bis Sie auf der zentralen Plattform landen müssen.

7. Level: Sub-Level Rail Transport. Zerstören Sie die Schiffe, die von der Mitte auf Sie zufliegen. Dabei handelt es sich um Primärziele, die sehr viel Schaden anrichten. Die rechten oder linken sind sekundäre Ziele, aber haben Sie keine Skrupel, auch sie in die Luft zu jagen.

8. Level: Pyramid Maze. Der Labyrinth-Level funktioniert wie folgt: rechter Pfeil, rechter Pfeil, rechter Pfeil, linker Pfeil, linker Pfeil. So kommen Sie zu einem Aufzug, der Sie in den nächsten Level transportiert.

9. Level: Pyramid Battle. Schießen Sie die Schiffe ab, die aus dem Korridor auf Sie zukommen, aber machen Sie sich keine Sorgen, wenn ein paar an Ihnen vorbeifliegen. Sie bewegen sich zur Mitte des großen Raums und sehen dann eine Menge Schiffe, die Sie verfolgen. Folgen Sie nicht den beiden Schiffen, die Sie umkreisen, sondern bleiben Sie in der Mitte des Eingangs, den Sie gerade passiert haben. Die nächsten Schiffe kommen aus dem rechten Korridor, dann wieder von links, dann von links nach rechts usw. Abschließend müssen Sie ein Hochgeschwindigkeitsrad benutzen, und die Bronze-Statue erwacht zum Leben. Erledigen Sie das Biest, zuerst den Stachel und dann die Beine.

10. Level: Pyramid Gun Turret. Folgen Sie der Richtung der Schiffe - sie führen zu den nächsten Zielen. Es gibt ein paar Schiffe, die neben dem Kanonenturm herumschweben, seinen Sie also vorsichtig!

11. Level: Reactor Attack. In diesem Level sollten Sie im Bereich der Station so viele Kanonentürme wie möglich in die Luft jagen. Kümmern Sie sich auch um die Schiffe, aber die Türme sind wichtiger.

12. Level: Power Station Catwalk. Wenn Sie den Boden erreicht haben, schießen Sie auf die angreifenden Schiffe. Sie bewegen sich vom

landenden Schiff aus auf den Turmeingang zu, erledigen Sie also die drei Männer. Konzentrieren Sie sich auf die linke Seite der Barriere und erledigen Sie so viele Männer wie möglich. Wenn Sie zur mittleren Barriere kommen, schalten Sie die Männer rechts der Barriere aus und wenden sich wieder der linken Seite zu. Laufen Sie auf die Tür zu, setzen Sie dort die Kerls auf der rechten Seite außer Gefecht und wenden Sie sich schnell nach links auf die Barriere zu. Drehen Sie sich schnell nach links und erledigen Sie den Mann an der Mauerecke. Wenn Sie hineingehen, erledigen Sie alle Feinde, die Sie angreifen. Achten Sie auf die Kanoniere auf dem oberen Gang, sie richten den meisten Schaden an. Dann eliminieren Sie alle, die auf Sie zukommen.

13. Level: Battle STS November. Sie müssen die kleinen grünen Boxen zu beiden Seiten der Kapitolschiffe zerstören. Wenn Sie über dem Heck des Schiffs schweben, werden Sie von anderen Schiffen angegriffen, und vier davon entfernen sich wieder von Ihnen. Zwei fliegen nach rechts, die anderen beiden nach links. Um die rechten zu zerstören, fliegen Sie nach rechts, und für die linken wenden Sie sich nach links. Es gibt bei den feindlichen Schiffen kein bestimmtes Muster. Sie müssen mindestens drei davon treffen, sonst werden Sie ausgeschaltet. Konzentrieren Sie sich auf die grünen Boxen.

14. Level: Moon Base. Die Schiffe richten den meisten Schaden an, aber Sie müssen auch ein paar Kanonentürme zerstören.
Wenn Sie zu den Mechs kommen, zerstören Sie deren Gelenke, die Raketenlager und den Kanonenturm unter der Kabine. Nach den Mechs vernichten Sie so viele Schiffe und Kanonentürme wie möglich. Zerstören Sie auch den Zug, aber achten Sie dabei auf die Schiffe.

15. Level: Refinery. Konzentrieren Sie sich auf die angreifenden Schiffe, denn sie richten mehr Schaden an als die Türme. Wenn Sie zu dem Generator kommen, schießen Sie erst die Schiffe ab und dann die Kanonentürme.

16. Level: Generator Intake Tubes. Zerstören Sie die Schiffe mit den grünen Auspuffen und jagen Sie auch ein paar rote in die Luft. Wenn Sie die Mitte erreicht haben, zerstören Sie die Kanonentürme.

17. Level: Queen´s Chamber. Der letzte Level ist eindeutig der schwerste. Um die Aliens zu erledigen, müssen Sie sie an den vier Stellen um den Mund herum treffen - zwei auf der linken Seite und zwei auf der rechten. Das Alien unter dem Gang ist genau über Ihnen. Sie müssen es viermal unter dem Mund treffen. Machen Sie sich wegen der Beine keine Sorgen, sie sind eine Art Täuschungsmanöver. Wenn Sie zu der Königin kommen, erledigen Sie alle acht Ziele, bevor sie Ginger in die Mangel nimmt. Achten Sie darauf, Ginger nicht zu treffen! Wenn Sie die Queen zweimal treffen, ist das Spiel aus. Sie schreit beim ersten Treffer, jedoch nicht beim zweiten. Sie wissen, wann Sie gesiegt haben, wenn Ginger Max nach draußen begleitet. Sie fliegen davon und der Planet explodiert. Schließlich docken sie an der Raumstation an, und Sie als Spieler finden endlich Ihre Ruhe wieder.

Battle Beast



Bei dem lustigen Comic-Beat 'em Up sind mit der Eingabe untenstehender Codes, während des Spiels folgende Dinge möglich:

EATEE	Schaltet das Morphing ab
ITIHFO	Drei Kampfrunden
EHRTERR	Autofly in den Bonusräumen
AOFREEOIO	Öffnet alle Bonusräume
ERHYHRLY	Die Kröte wird schwächer

Mirco Paschen

Die Fugger 2

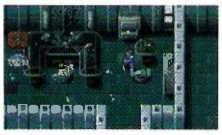
Wenn Sie einen Hex-Editor zur Hand haben, können Sie ganz einfach zu viel Geld gelangen. Laden Sie dazu eine beliebige **Game*.dat** aus dem Unterverzeichnis **„CONFIG"**, das im Fugger2 Directory liegt, in den Editor und ändern Sie die farbig markierten Stellen in jeweils zwei **„FF"** um.

9E10 10 06 1E 21 00 00 00 00 - **7D C0 7C** 00 12 F7 A3 00

Mit der Änderung dieser drei Stellen sollten Sie von jetzt an keine Probleme mehr mit ihrem Aufstieg im Spiel haben.

Erik Dießner

Albion



Bei Albion besteht eine Schummelmöglichkeit, mit der Sie kostenlos an wertvolle Gegenstände, die in der Nähe von Theken liegen, gelangen können. Dazu gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

1. Nehmen Sie „Anlauf" und rennen Sie dann in Richtung des zu stehlenden Gegenstandes.
2. Kurz bevor Sie denselben erreichen, bewegen Sie den Maus-Cursor auf den Gegenstand und drücken schnell die rechte Maustaste, so daß die Option „Aufnehmen" erscheint.
3. Verstauen Sie den entwendeten Gegenstand in Ihrem Inventory!

Die beschriebene Methode erfordert etwas Übung, lohnt sich aber, zumal sie sogar durch Wände hindurch angewendet werden kann!

Oliver Blum

Duke Nukem 3D

Bei der Shareware-Version des 3D-Ballerspiels gibt es eine verstecken Zusatzlevel Nomens "**Launch Factroy**" zu erkunden. Kurz vor Ende des vierten Levels ist in der letzten Biegung des Säureflusses ein Teil erleuchtet. Dort ist an der linken Wand ein Zeichen zu sehen. Schießen Sie nun mit der RPG auf das Zeichen, so wird der Eingang zum Extralevel frei. Grundsätzlich gilt für das gesamte Spiel, daß sich hinter jedem Zeichen dieser Art ein Versteck, Geheimgang oder Ähnliches verbirgt.

Ralf Gerhardt

Pole Position

Um nicht unnötig Geld beim Kauf von Rennfahrern auszugeben, haben wir uns bei den Programmierern kundig gemacht und erfahren, daß Sie bei einem neuen Rennstall bis auf einen Preis von ca. 105.000 DM herunterfeilschen können. Geht man von einem, bei guten Fahrern fast immer vierfachen Wert aus, sparen Sie dadurch enorm viel Geld, das Sie sicherlich besser in anderen Bereich nutzen können.

Command & Conquer



Um die unsichtbaren, besonders für Lufteinheiten gefährlichen „Mantel des Schweigens" der NODs, auch im getarnten Zustand ausfindig zu machen wenden Sie am besten eine dieser zwei Methoden an:

Methode 1: Klicken Sie eine Ihrer mobilen Einheiten an und fahren Sie mit dem Bewegungscursor über den Radarschirm! Wenn der Cursor sich irgendwann in einem scheinbar völlig leeren Gebiet in einen Angriffscursor verwandelt, steht an dieser Stelle ein Unsichtbarer.
Methode 2: Fahren Sie ohne eine Einheit angeklickt zu hoben mit dem Cursorpfeil über die normale Landschaftskarte. Verwandelt dieser sich in einen Auswahlcursor, so steht auch an diesem Platz ein Tarnpanzer.

Diese Methoden funktionieren besonders gut im Mehrspielermodus, wenn der Gegner besonders hinterhältig mit vielen Unsichtbaren attackiert. Schlagen Sie deshalb schnell zu, wenn Sie einen „Hort" von Unsichtbaren mit den oben beschriebenen Maßnahmen ausfindig gemacht haben.

Ralph Keltner

Ascendancy



Zu dem bereits in der Ausgabe 4/96 beschriebenen Trick mit der **„NOUGAT.LF"** Datei die einfach im Stammverzeichnis des Spiels erstellt wird, gibt es noch ein paar weitere, nützliche Tastenkombinationen:

Auf der Basis Sternenkarte:
1. Durch drücken der Taste **„S"** sind alle Sonnensysteme und Planeten anwählbar und untersucht.
2. Durch drücken der Taste **„L"** sind alle Starlines und Red-Links sichtbar
3. Durch drücken der Taste **„R"** sind alle Rassen bekannt und die dazugehörigen Heimatplaneten sichtbar.

Im Planetenbildschirm (auf leeren Planeten):
1. Durch drücken der Taste **„T"** bauen Sie eine Colonybase.
2. Durch drücken der Taste **„R"** könne Sie den Planeten nach dem Drücken der Taste **„T"** bebauen.

Im Speziesbildschirm:
Drücken Sie **„R"** und reden darauf mit einer beliebigen Rasse, um den Krieg mit allen Rassen zu beenden.

Jan Eltner

ASCON

Elisabeth I.

• Wenn Sie vom Händler zum Piraten wechseln, sollten Sie diese Dinge beachten:
1. Bauen Sie Ihr Schiff zum Kriegsschiff um (hierdurch wird es wiederstandsfähiger für Seeschlachten. Dies geht jedoch auf Kosten der Lagerkapazität).
2. Bewaffnen Sie das Schiff so gut wie es eben möglich ist.
3. Neue Matrosen anheuern, da die alte Mannschaft in der Regel abhaut, da sie nichts mit der Piraterie zu tun haben will.
Zu beachten ist noch, daß der Wechsel zwischen Händler und Pirat beliebig oft vollzogen werden kann, der Umbau des Schiffes zu einem Kriegsschiff jedoch endgültig ist. Das heißt ein Umbau zum Handelsschiff ist dann nicht mehr möglich.
• Als etwas fortgeschrittener Pirat haben Sie folgende Möglichkeiten Ihre erbeuteten Waren gefahrlos an den Mann zu bringen:
1. Generell können Sie jeden Hafen anlaufen, dessen Land Sie noch nicht zu viel Schaden zugefügt haben. Im dem Falle, daß Sie schon in allen Ländern unbeliebt sind, bieten sich immernoch ein paar Möglichkeiten. Nach dem Wechsel zum Pirat erscheint ein neuer „Hafen" auf der Karte: Das Piratennest! Wie der Name schon sagt, treffen Sie hier nur auf „Kollegen" und können die Waren, wenn auch zu einem geringeren Preis als sonst, verkaufen.
Eine zweite Möglichkeit bietet Algier, das früher auch für seine Piraten bekannt war, und wo die Chance aufgegriffen und eingekerkert zu werden, geringer als andernorts ist. London ist, sobald Sie von der Königin zum Freibeuter ernannt wurden, der dritte Anlaufhafen für einen Piraten, der diesen Namen zu recht trägt.
• Ganz am Anfang des Spiels sollte es für Sie möglich sein sich beim Handel mit folgenden Waren ein kleines Finanzpolster zu schaffen. Kaufen Sie dazu in...

... London: Wolle & Tuch
... Hamburg: Getreide & Salz
... Algier: Bier & Wein

Dies gilt wirklich nur für den Anfang des Spiels, da sich bei Elisabeth I. die Preise sehr stark nach dem Angebot und der Nachfrage richten.

Ihre Meinung ist uns wichtig!

PC Games Leserumfrage

Haben Sie einige Minuten Zeit für uns? Wenn Sie diesen Fragebogen ausfüllen, können Sie uns wichtige Anhaltspunkte geben, damit wir die PC Games in Zukunft noch mehr nach Ihren Wünschen gestalten können.

Bitte schicken Sie diesen Fragebogen an:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Leserumfrage
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Unter allen Einsendern werden jeweils zehn Exemplare von Wizardry VII, Whale`s Voyage und Empire Deluxe verlost.

1. IHR ALTER?

❐ < 16 Jahre
❐ 17-18 Jahre
❐ 19-25 Jahre
❐ 26-39 Jahre
❐ 40 Jahre und älter

2. IHR GESCHLECHT?

❐ männlich
❐ weiblich

3. IHRE TÄTIGKEIT?

❐ berufstätig
❐ Schüler
❐ Student

4. WELCHE VERSION DER PC GAMES KAUFEN SIE REGELMÄSSIG?

❐ PC GAMES mit Diskette ❐ PC GAMES mit CD-ROM

5. SEIT WANN LESEN SIE PC GAMES?

❐ zum ersten Mal
❐ seit ca. 3 Monaten
❐ seit ca. 6 Monaten
❐ seit ca. 12 Monaten
❐ seit über 12 Monaten

6. WIE BEURTEILEN SIE PC GAMES?

	sehr	weniger	gar nicht
kompetent:	❐	❐	❐
kritisch:	❐	❐	❐
günstig:	❐	❐	❐
übersichtlich:	❐	❐	❐
nützlich:	❐	❐	❐

7. WELCHE INHALTE VERMISSEN SIE IN PC GAMES?

❐ nichts folgende Inhalte: ____________________

8. WIE BEURTEILEN SIE DIE EINZELNEN RUBRIKEN? VERGEBEN SIE NOTEN VON 1-6

1 = gefällt mir sehr gut
6 = gefällt mir überhaupt nicht

		Umfang zu gering	Umfang genau richtig	Umfang zu groß
Tips&Tricks	Note: ___	❐	❐	❐
Tests	Note: ___	❐	❐	❐
News	Note: ___	❐	❐	❐
CD-ROM-Teil	Note: ___	❐	❐	❐
Online-Teil	Note: ___	❐	❐	❐

9. WIE BEURTEILEN SIE DIE CD-ROM? VERGEBEN SIE NOTEN VON 1-6

(1 = gefällt mir sehr gut, 6 = gefällt mir überhaupt nicht):

Note: _____

10. WAS SAGEN SIE ZU DEN INHALTEN DER CD-ROM?

	sollte mehr geben	Umfang genau richtig	sollte weniger geben
Filmbeiträge auf CD-ROM	❐	❐	❐
Demos	❐	❐	❐
Bugfixes	❐	❐	❐
Shareware-Spiele	❐	❐	❐

11. WELCHE DER FOLGENDEN AUSSAGEN TRIFFT IN BEZUG AUF PC GAMES AUF SIE AM EHESTEN ZU?

❐ ich bin ein absoluter Fan von PC GAMES
❐ bin kein Fan, jedoch ist PC GAMES für mich das beste PC-Spiele-Magazin
❐ für mich ist PC GAMES nur eine Ergänzung
❐ PC GAMES kann mich inhaltlich nicht überzeugen
❐ ich kaufe PC GAMES nur, weil andere Magazine zu teuer sind

12. WAS WÄRE AUS IHRER SICHT EIN FAIRER PREIS FÜR EIN PC-SPIELE-MAGAZIN...

a) mit CD-ROM	*b) ohne CD-ROM*
❐ bis DM 5,-	bis DM 3,-
❐ DM 5,- bis DM 7,50	bis DM 5,-
❐ DM 7,50 bis DM 9,90	bis DM 6.-
❐ DM 10,- und mehr	bis DM 7,-

LESERUMFRAGE

13. WELCHE ANDEREN PC-SPIELE-MAGAZINE KENNEN SIE/KAUFEN SIE REGELMÄSSIG?

	kenne ich	kaufe ich regelmäßig
PC ACTION	❐	❐
PC PLAYER	❐	❐
POWER PLAY	❐	❐
PC SPIEL	❐	❐
PC JOKER	❐	❐
PC POWER	❐	❐

14. WELCHE SYSTEMAUSSTATTUNG BESITZEN SIE/WOLLEN SIE IN DEN NÄCHSTEN 6 MONATEN KAUFEN?

	besitze ich	will ich kaufen
PC 386	❐	❐
PC 486	❐	❐
PC Pentium	❐	❐
CD-ROM-Laufwerk	❐	❐
Soundkarte	❐	❐
Drucker	❐	❐
Modem	❐	❐
< 14.400 bps	❐	❐
14.400 bps	❐	❐
28.800 bps	❐	❐
ISDN-Modem	❐	❐
Internet-Zugang	❐	❐
benutzter Browser:		
Netscape:	❐	❐
sonstiger: ________		

15. DAS INTERNET NUTZE ICH HAUPTSÄCHLICH FÜR:

❐ Unterhaltung/Spiele ❐ Informationen

16. SIND SIE GEGENÜBER ONLINE-SHOPPING...

❐ aufgeschlossen ❐ nicht aufgeschlossen

17. WIE VIELE PERSONEN LESEN AUSSER IHNEN NOCH IHRE AUSGABE DER PC GAMES?

❐ +1 ❐ +2 ❐ +3 ❐ +4 ❐ 5 und mehr

18. WIE HÄUFIG BESUCHEN SIE KINOS PRO JAHR?

❐ bis zu 1x ❐ bis zu 3x ❐ bis zu 6x
❐ bis zu 12x ❐ 12x und mehr

19. WAS SEHEN SIE SICH REGELMÄSSIG IM FERNSEHEN AN?

❐ Fußball ❐ Formel 1 ❐ Boxen
❐ Serien, nämlich ________

20. WIE VIELE SPIELE HABEN SIE IN DEN LETZTEN DREI MONATEN GEKAUFT?

❐ 1 ❐ 2 ❐ 3 ❐ 4 ❐ 5 ❐ 6 und mehr

21. KAUFEN SIE EHER...

❐ aktuelle, teure Spiele
❐ ältere, günstige Spiele
❐ sowohl als auch

22. WELCHER NAME EINES SPIELEHERSTELLERS FÄLLT IHNEN SPONTAN EIN?

____

23. WIE EMPFINDEN SIE DAS VERHÄLTNIS ANZEIGEN/REDAKTION?

❐ ausgewogen ❐ zu viele Anzeigen

24. WELCHEN NUTZEN ZIEHEN SIE AUS PRODUKTANZEIGEN?

❐ Produktinformationen ❐ Vorabinformationen

25. HABEN SIE SCHON EINMAL BEWUSST EIN SPIEL AUFGRUND EINER ANZEIGE GEKAUFT?

❐ ja ❐ nein

26. WO KAUFEN SIE IHRE SPIELE?

❐ im Fachhandel ❐ in Kaufhäusern/Warenhäusern
❐ beim Versandhandel

27. WAS IST AUSSCHLAGGEBEND FÜR EINE BESTELLUNG BEI EINEM GANZ BESTIMMTEN VERSANDHÄNDLER:

❐ Größe der Anzeige ❐ Angebotsvielfalt
❐ Bekanntheit ❐ Preise

28. WELCHER HARDWAREHERSTELLER FÄLLT IHNEN GANZ SPONTAN EIN?

____

29. PLANEN SIE DEN BESUCH VON COMPUTERMESSEN, WENN JA WELCHER?

❐ nein ❐ CeBIT ❐ CeBIT Home ❐ Computer '96

30. BEACHTEN SIE MEHR DIE ANZEIGEN...

❐ im redaktionellen Bereich? ❐ auf dem Umschlag?

31. WIE IST IHRE EINSTELLUNG ZU BESTIMMTEN MARKEN?

❐ wenn ich mit einer Marke zufrieden bin, kaufe ich sie auch weiterhin
❐ ich kaufe hauptsächlich Markenartikel
❐ Marken interessieren mich nicht, ich bin preisbewußt
❐ Markenartikel haben in der Regel eine höhere Qualität

32. WIE IST IHRE EINSTELLUNG ZU WERBUNG?

❐ Werbung ist überflüssig
❐ gut gemachte Werbung ist unterhaltend/informativ

33. WERBUNG STÖRT MICH ÜBERWIEGEND

❐ im Fernsehen
❐ im Kino
❐ im Radio
❐ in Zeitschriften

Coupon
Kleinanzeigen

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: seit letzter Ausgabe finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ____________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Anschrift

Datum .... Ort .... Unterschrift ....

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name ....

Straße, Hausnummer ....

PLZ, Ort ....

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❑ Cheatprogramm
❑ Spiel
❑ Level

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift ....

COUPON FÜR COMMAND & CONTACT

KENNWORT: COMMAND & CONTACT

Ich möchte ◯ teilnehmen ◯ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname ....

Straße, Hausnummer ....

PL , Wohnort ....

Telefon ....

(Unterschrift) ....

Wenn „Teilnehmen" angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler

....

....

....

EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 6/96

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon **(zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM)** an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

PC GAMES 6/96

○ **DISKETTE** ○ **CD-ROM**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?

❑ Ja
❑ Nein

Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?

❑ bis zu einer Woche
❑ länger als eine Woche
❑ länger als drei Wochen
❑ länger als vier Wochen

War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?

❑ Ja, Ausgabe ____
❑ Nein

Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen?
Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht): ____

Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

❑ Ja
❑ Nein

Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: PCG Q-CHECK
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

PC Games CD-ROM & Mag CD-ROM 06/96

So kurz vor den beiden wichtigsten Spielemessen des Jahres (ECTS in London und E3 in Los Angeles) will so mancher Spielehersteller noch warten, bis er sein neuestes Produkt vorzeigt. Das wirkt sich nicht nur auf die Masse an Besprechungen, sondern auch auf die Zahl der spielbaren Demos aus. Als wir in diesem Monat bei diversen Herstellern noch Demos angefragt haben, hörten wir im einen oder anderen Fall die Entschuldigung „Das wollen wir eigentlich erst auf der Messe präsentieren". Genau aus diesem Grund liegt die Anzahl der spielbaren Versionen diesmal leicht unter dem sonst üblichen Niveau. Wir haben die Cover-CD trotzdem wieder randvoll gepackt und mußten alle weniger interessanten Sachen gnadenlos weglassen. Einige Rubriken, wie die PC Games-Lesereinsendungen, konnten wir weiter ausbauen - und wollen das in Zukunft noch verstärken. Welches kreative Potential in den Köpfen unserer Leser schlummert, ist wirklich erstaunlich. Für diese Rubrik erreichen uns inzwischen Einsendungen über Einsendungen, was uns mit dem Auswerten der Leserpost allmählich vor echte Engpässe stellt. Seien Sie nicht böse, wenn ein Spiel, Utility oder Level aus Ihrer Feder erst zwei Ausgaben nach dem Absenden bei uns erscheint - schließlich müssen wir alle Einsendungen auf Viren, Bugs und Spielbarkeit testen.



Seien Sie weiterhin versichert, daß wir bestimmt 80% der Lesereinsendungen auf Cover-CD veröffentlichen. Wir sortieren nur solche Programme aus, die in ihrem Inhalt anstößig, virenverseucht oder schlichtweg nicht lauffähig sind. Außerdem sollte Ihre Einsendung auch irgendwas mit Spielen zu tun haben, also möglichst ein Level, ein Spiel oder ein Cheatprogramm sein. Dem Leser aus Düsseldorf, der mir die Bildersammlung „Meine Freundin Melanie" zukommen ließ, bin ich für das interessante Material zwar durchaus dankbar - von einer Veröffentlichung müssen wir hier aber leider absehen.

Es grüßt Sie

Thomas Borovskis

INHALT

D

Demos

- Abuse (DOS) 51
- Age of Rifles (DOS) 51
- Bud Tucker (DOS) 51
- Congo (Windows 3.1) 52
- Cyberia 2 (nur DOS) 52
- Deadline (DOS) 52
- Knight Moves (Windows 3.1) 52
- Strike Base (DOS) 52
- The Real Deal (Windows 3.1) 53
- Thexder (Windows 95) 53
- Wayne Gretzky und die NHLPA All-Stars (DOS) 53

Bugfixes/Updates

- Aliens V1.03 56
- Allied General V1.1 56
- Civilization 2 V1.06 56
- CivNET V1.03 56
- Command & Conquer Deutsch V1.2 56
- Entomorph V1.1 56
- Hattrick V1.2 56
- PC Games-Cheat Update 5/96 56
- Pro Pinball - The Web V1.3 56
- Ripper V1.02 56
- SU-27 Flanker V1.05 56
- Terminator Future Shock US-Version 1.2 56
- Terra Nova V1.09 56

Special

- Civilization 2-Szenario: Alexander der Große 54
- Die PC Games Origin-Reportage (Teil 2) 54
- Desktop-Themes für Windows 95 54
- PC Games-Lesereinsendungen 55
- Elektronische Kleinanzeigen 55
- Command&Contact 55
- Tips&Tricks-Datenbank

Und so gehen Sie vor



Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie im Tips&Tricks-Teil. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren".

Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT" aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.

Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer" Hardware kommen. Läßt sich ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jede Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.



Wichtiger Hinweis:

Der Computec Verlag übernimmt keinerlei Haftung für Datenverluste oder andere Schäden, die durch Benutzung der PC Games-Datenträger entstehen. Alle Datenträger werden vor Verlassen unseres Hauses anhand der aktuellsten Virenscanner auf Virenbefall geprüft. Bei monatlich rund 50 neuen, unentdeckten Viren kann eine Infektion aber nicht ausgeschlossen werden. Da zwischen der Fertigstellung der Cover-CD-ROM und dem Erscheinungstermin im Handel mehrere Wochen liegen können, empfehlen wir Ihnen den Einsatz eines Anti-Virus- bzw. Virus-Shield-Programms.

Wichtiger Hinweis für Win 95-Benutzer

„Unter Windows 95 einfach 95START.EXE doppelklicken!"

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl „Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten" herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepaßt. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei „95START.EXE" doppelt. Da viele Demos noch speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Falls dieser seltene Fall eintritt, starten Sie das PC Games-Menüsystem bitte vom MS-DOS-Modus aus. Folgendes Demoprogramm läßt sich unserer Erfahrung noch nicht unter Windows 95 starten:
* Cyberia 2



Das Interface



DIE DEMOS

Abuse



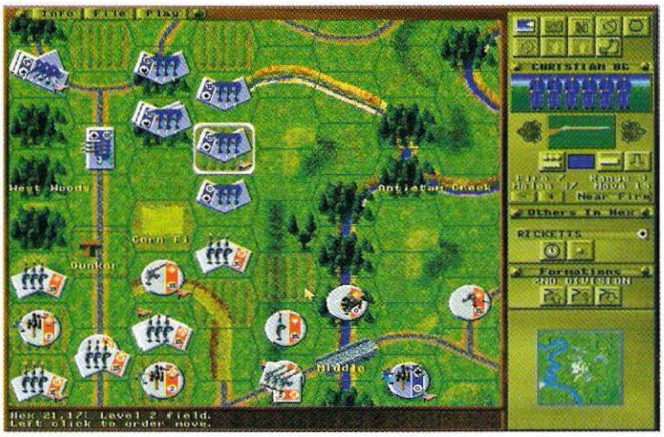
Als schwerbewaffneter Söldner toben Sie bei diesem Action-Kracher von Newcomer Crack Dot Com (das neue Label von id Software-Produzent Dave Taylor) durch ein Tunnelsystem, in dem es vor Aliens nur so wimmelt. Die Bedienung des Action-Shooters ist nicht nur kinderleicht, sondern wird dem Spieler während des Spiels an jeder wichtigen Stelle erklärt. Mit dem Mauszeiger bestimmt der Spieler die Richtung, in die der Söldner zielen soll. Drückt man die linke Maustaste, so feuert er einen Schuß in diese Richtung ab. Der Rest läuft komplett über die Cursortasten. Lesen Sie nach der Installation bitte die Datei G_README.TXT für Hinweise bei technischen Problemen.

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Cursor links/rechts	Nach links/rechts laufen
Cursor hoch	Springen
Cursor runter	Plattform aktivieren/Schalter umlegen usw.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-50, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Maus

Age of Rifles



Das grafisch eindrucksvoll in Szene gesetzte Strategiespiel von Sierra widmet sich der historischen Zeitperiode, in der Kriege nicht mit Panzern und Raketen, sondern ausschließlich mit Gewehren ausgefochten wurden: etwa um 1840-1905. In unserer Demo können Sie vier verschiedene historische Szenarien auswählen und durchspielen.

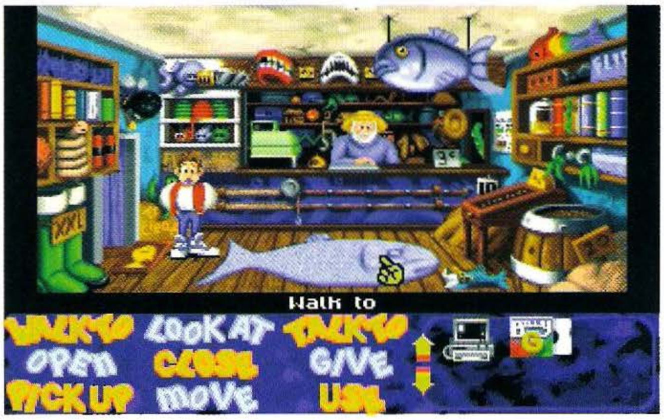
Eine kurze Einführung ins Spiel

In Age of Rifles können Sie theoretisch alle Spielfunktionen allein mit der Maus bedienen. Wenn Sie die Demo starten, werden Sie vor die Wahl zwischen vier verschiedenen Szenarien gestellt: Bull Run, Antietam, Spichern und Omdurman. Bei Omdurman und Spichern sind 20 Minuten Spielzeit pro Runde voreingestellt, während bei Bull Run und Antietam 40 Minuten Spielzeit pro Turn verstreichen.

Wenn Sie sich im eigentlichen Spiel befinden, sehen Sie die Taktische Karte und die verschiedenen, von Ihnen kontrollierten Streitkräfte auf dem Bildschirm. Die momentan aktive Einheit sehen Sie am rechten Bildschirmrand im Feld „Active Unit". Wenn Sie auf das Bild dieser Einheit klicken, bekommen Sie weitere Informationen über diese Unit auf den Schirm. Weitere Schaltflächen in der „Active Unit"-Anzeige erlauben Ihnen, andere Parameter wie taktische Aufstellung, Richtung usw. zu verändern - allerdings nur, falls dies bei dieser Einheitenart möglich ist. Die Schaltflächen mit den Plus- und Minuszeichen ermöglichen Ihnen, zwischen den einzelnen Einheiten innerhalb der Formation umzuschalten. Die Zahl unterhalb jeder Einheit gibt deren momentane Schlagstärke an. Die Zahl errechnet sich aus der Ladung (Gerätschaften) und der allgemeinen Qualität und Verfassung der Einheit. Um die derzeit aktive Einheit zu bewegen, genügt es, auf das Hexagon-Feld zu klicken, auf das die Einheit vorrücken soll. Um eine beliebige andere Einheit zu aktivieren, klicken Sie auf die betreffende Truppe. Wenn Sie eine gegnerische Unit angreifen wollen, so bewegen Sie den Mauszeiger über diese Einheit. Wenn ein Fadenkreuz erscheint, klicken Sie noch einmal, um den Angriff einzuleiten. Am unteren Rand des Bildschirm sehen Sie die Informations-Anzeige. Wenn Sie mit dem Mauscursor über die verschiedenen Bereiche des Spielbildschirm fahren, sehen Sie in dieser Anzeige nützliche Hinweise zur Funktion der einzelnen Buttons und Schaltflächen.

Benötigt: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, DoubleSpeed-CD-ROM

Bud Tucker





Adventures nach klassischer LucasArts-Rezeptur sind im Zeitalter des Interactive Movies selten geworden. Die freigewordenen Nischen besetzen nun Anbieter wie die Merit Studios: Bud Tucker ist ein witziges, knallbuntes VGA-Abenteuer mit einem vorwitzigen Hauptdarsteller, herzerfrischenden Dialogen, professioneller Sprachausgabe und aufwendig animierten Locations. Zur Bedienung des Spiels brauchen Sie lediglich eine Maus. Die großen Icons in der unteren Bildschirmhälfte stehen für alle Aktionen, welche die Hauptfigur ausführen kann. Wenn Sie im Gespräch mit anderen Personen sind, wählen Sie einen Satz durch einfaches Anklicken. Der Rest des Spiels erklärt sich quasi von selbst.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, VGA-Grafikkarte, Maus

Congo



Affenstork: Auf der Leinwand war dem anspruchsvollen Dschungel-Epos zumindest in Europa nur wenig Erfolg vergönnt; mit leckerer SVGA-Grafik, spannenden Puzzles und der vom Film geläufigen Story will VIACOM New Media zumindest das gleichnamige Adventure zu einem Kassenschlager machen. Wenn Sie schon mal vorab reinschnuppern möchten - unsere spielbare Demo macht's möglich! Nachdem Sie sich beim ersten Spielstart einige Videosequenzen zu Gemüte geführt haben, stehen Sie - nur mit einem Messer bewaffnet - im afrikanischen Dschungel. Ihre erste Aufgabe ist es, den Transportbehälter mit den restlichen Teilen Ihrer Ausrüstung zu finden. So undurchdringlich der Dschungel auch ist, - keine Angst - der Behälter liegt nicht weit von Ihrem Standort entfernt. Um das Spiel zu steuern, genügt wie bei den meisten Adventures eine Maus. Wenn Sie mit dem Cursor über das Sichtfenster fahren, verändert der Mauszeiger je nach Aktionsmöglichkeit sein Aussehen. Über Gegenständen, die untersucht oder aufgenommen werden können, wird ein deutlich sichtbarer Rand um den Cursor eingeblendet. Falls Sie die aktuelle Location verlassen können, so wird dies durch eine in die jeweilige Richtung weisende Hand angezeigt. Wenn Sie den Transportsarg erst einmal gefunden und geöffnet haben, steht Ihnen Ihr TraviCom-Notebook zur Verfügung, das Sie mit weiteren Informationen versorgt und Ihnen den Ort im Dschungel anzeigt, den Sie aufsuchen müssen. Ein- und ausgeschaltet wird der TraviCom über die längliche, rechteckige Schaltfläche am unteren rechten Rand des Spiele-Fensters.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, DoubleSpeed-CD-ROM

Cyberia 2





Vor einem Jahr konnte sich der Action-Hit Cyberia dank der überwältigenden 3D-Studio-Animationen und des Soundtracks von Thomas Dolby im Spitzenfeld des Genres plazieren. Seit kurzem ist die komplett deutsche Version des zweiten Teils erhältlich. Wenn Sie Spiele wie Creature Shock oder Wetlands schätzen, sollten Sie die spielbare Demo-Version von Cyberia 2 nicht verpassen! Wenn Sie einen Joystick eingesteckt haben, wird dieser beim Spielstart automatisch erkannt. Nachdem Sie ihn in alle vier Ecken (links-unten, rechts-unten, links-oben, recht-oben) bewegt haben, drücken Sie bitte den Feuerknopf. Zum Optionen-Menü kommen Sie später durch Druck auf die Escape-Taste. Das Spielprinzip selbst ist sehr simpel: Schießen Sie alles ab, was sich bewegt.
Wichtiger Hinweis: Unter Windows 95 führt Cyberia 2 zu unvorhersehbaren Abstürzen, bitte starten Sie Ihren Computer zuerst im MS-DOS-Modus, bevor Sie diese Demo aufrufen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Deadline - Trailer



Nach Sierras Police Quest SWAT beschäftigt sich auch Deadline von Sony Interactive mit dem Alltag amerikanischer Spezialeinheiten. In dieser Mischung aus Echtzeit-Strategie und Simulation, versetzt mit vielen action-geladenen Videosequenzen, übernehmen Sie das Kommando über Ihre Scharfschützen. Spannung ist garantiert - bereits der geringste Fehler kann tödliche Folgen haben.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte

Knight Moves



Spectrum Holobyte, traditionell eine der ergiebigsten Quellen für Denk- und Geschicklichkeitsspiele (Tetris, Breakthru), setzte den berühmten „Rösselsprung" (eine knifflige Variante des Schachspiels) in ein originelles Windows-Spiel um. Ziel ist es, einen superb animierten Ritter möglichst schnell auf bestimmte Schachbrett-Felder hopsen zu lassen. Der Hersteller hat eine sehr ausführliche Spielanleitung in die Windows-Hilfe-Datei gepackt, die Sie während des Spiels jederzeit mit der F1-Taste aufrufen können.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1x/95

Strike Base

Noch einer ganzen Reihe hervorragender Wirtschaftssimulationen (u. a. Burntime, Oldtimer) steigt das österreichische Label MAX Design mit Strike Base ins heißumkämpfte Genre der 3D-Actionspiele ein. Die Demo-Version beinhaltet einen vollständigen Level des Originalprogramms, das gegenüber bisherigen Spielen dieser Art mit etlichen neuen Ideen überrascht. Im Anschluß finden Sie eine Übersicht aller relevanten Tastaturkommandos. Wenn Sie weitere Hinweise zur Strike Base-Demo benötigen, lesen Sie bitte die deutschsprachige Anleitung in der Datei „MANUAL.TXT" (Verzeichnis D:\DEMOS\STRIKE\).

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Allgemein	
F1 - F4	Wechseln zwischen den verschiedenen Fahrzeugen
F5	Hauptquartier

F7 .... Logbuch
F8 .... Taktische Karte
P .... Pause
ALT+X .... Zurück zu DOS
ALT+R .... Restart Level
ESC .... Zurück zum vorhergehenden Bildschirm

Am Zehnerblock

7 .... Wechseln der horizontalen Auflösung der 3D-Grafik (320/160)
8 .... Wechseln der vertikalen Auflösung (400/200)
9 .... Farbverlauf am Horizont ein- und ausschalten.
4 .... Musik leiser
5 .... Musik lauter
6 .... Musik ein und ausschalten
1 .... SoundFX leiser
2 .... SoundFX lauter
3 .... SoundFX ein- und ausschalten

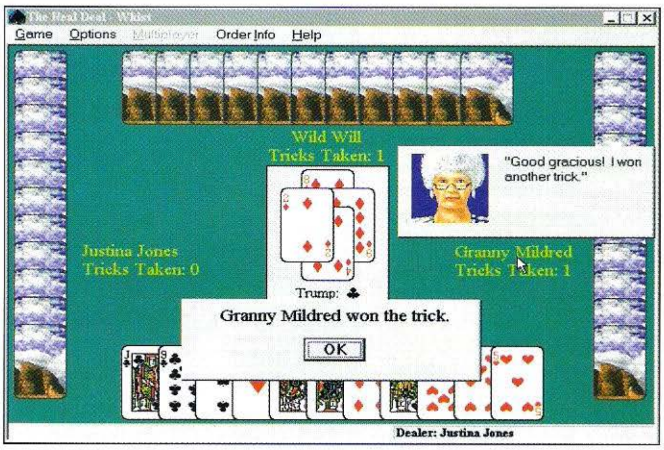
Zusätzliche Tastenbelegung im Cockpit

1-6 .... Geschwindigkeitseinstellung
7-0 .... Wie Taste 6 (Voller Schub)
A .... Beschleunigen
Y .... Bremsen
F6 .... Wechseln zwischen Cockpit und externer Sicht
T .... Teleporter aktivieren
L .... Dockingmode aktivieren/deaktivieren
Q .... Karte einzoomen (auch in der Taktischen Karte)
W .... Karte auszoomen (auch in der Taktischen Karte)
1 .... Zeitfaktor verringern
0 .... Zeitfaktor erhöhen
ENTER .... Deaktivieren des Autopiloten
SPACE .... Umschalten zwischen den Ladebuchten
M .... Spiegelt die Maussteuerung vertikal
SHIFT+D .... Selbstzerstörung aktivieren
SHIFT+C .... Entleeren der aktuellen Ladebucht

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte



The Real Deal

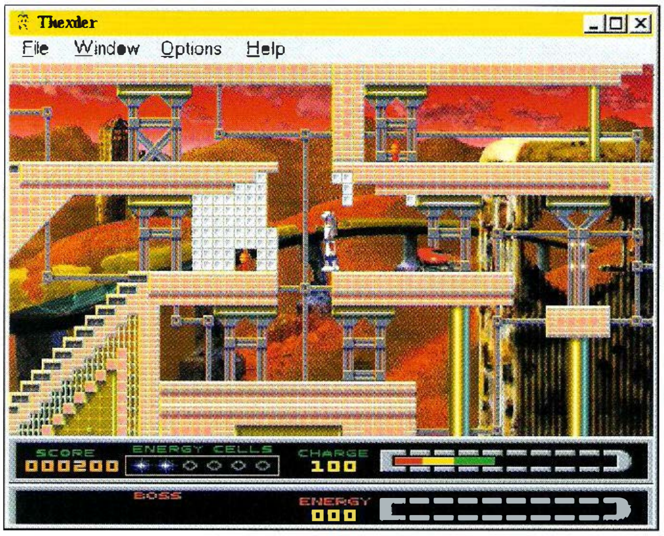


Ab sofort muß der geplante Kartenspiel-Abend nicht mehr wegen Abwesenheit eines Zockers ins Wasser fallen. The Real Deal simuliert zehn populäre Kartenspiele, darunter Hearts, Crazy Heart und Spades. Hochauflösende Grafik, ein komfortables Windows-Interface, Multiplayer-Optionen (Netzwerk, Modem), Sprachausgabe und spielstarke Computer-Gegner sprechen für die Spiele-Sammlung.

Die spielbare Demo enthält insgesamt drei der Kartenspiele. Falls Sie mit dem Regelwerk nicht vertraut sind, so können Sie sich über die integrierte Hilfe-Funktion die Spielregeln anzeigen lassen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1x/95, Maus

Thexder



Das Kult-Shoot 'em Up aus Japan, mit dem Sierra zu den Glanzzeiten der CGA-/EGA-Karte abräumte, gibt es jetzt auch in einer zeitgemäßen Form für Windows 95. Der Kampfroboter Thexder kann laufen, kurzzeitig fliegen und vor allem schießen, was Ihnen in den gegnerverseuchten SVGA-Irrgärten doch einige Vorteile bringt. Mehrere Levels dieser Demo sind durchspielbar! In der Windows-Hilfe-Dotei werden alle Tastatur-Kommandos ausführlich erklärt, außerdem finden Sie dort jede Menge Spieltips und technische Hinweise.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 95

Wayne Gretzky und die NHLPA All Stars



Trotz seines fortgeschrittenen Alters ist Wayne Gretzky, DER Star der Los Angeles Kings, noch immer gut dabei und zeigt den jüngeren Spielern allzu oft, was eine Harke ist. Bei der gleichnamigen Eishockey-Simulation von Warner Interactive wagt er sich zusammen mit seinen NHLPA-Kollegen auf's VGA-Glatteis. Bis auf wenige Einschränkungen ist diese Demo voll spielbar.

Tastaturbelegung

Taste .... Aktion
[ESC] .... Coach-Menü aufrufen

Im Puckbesitz

Cursortasten .... Spieler bewegen
Leertaste .... Torschuß
[STRG] .... Puck passen
[ALT] .... Turbo-Modus

Ohne Puck

Cursortasten .... Spieler bewegen
Leertaste .... Bodycheck
[STRG] .... Zu anderem Spieler wechseln
[ALT] .... Turbo-Modus

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-50, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte (mind. 1 MB), Maus

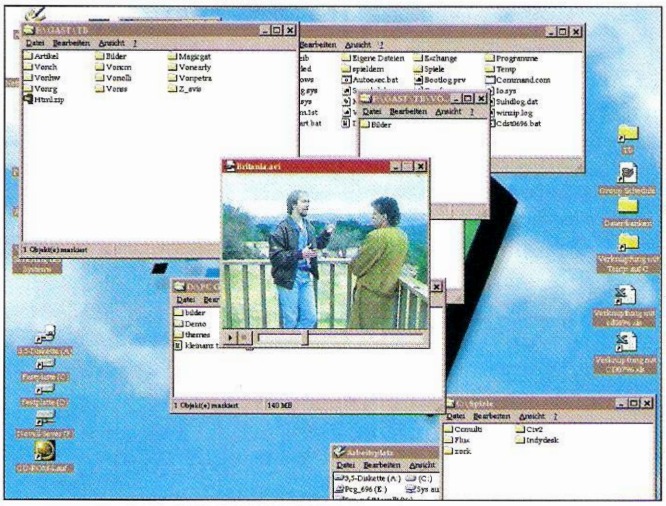
SPECIALS

Civilization 2-Szenario: Alexander der Große



Ab dieser Ausgabe präsentiert Ihnen PC Games in Zusammenarbeit mit MicroProse jeden Monat ein zusätzliches Szenario für Civilization 2, den vielgelobten Nachfolger zu Sid Meiers Kultspiel. Den Anfang macht „Alexander der Große", folgen werden u. a. Napoleon und andere berühmte Feldherren der Weltgeschichte. Das Szenario installieren Sie am besten über das PC Games-Menü im Menüpunkt ZUBEHÖR/SPECIAL. Das PK-ZIP-Archiv, das auf Ihre Festplatte kopiert wird, entpacken Sie einfach in Ihr Civilization 2-Verzeichnis und wählen nach dem Spielstart die Option „INSZENIERUNG LADEN". Nachdem Sie eine Nationalität und einen Schwierigkeitsgrad gewählt haben, kann es losgehen.

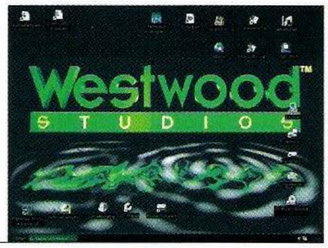
PC Games Origin Reportage (Teil 2)



Der arme Richard Garriott! Nachdem wir den Chef und Gründer von Origin schon im letzten Monat mit neugierigen Fragen gequält haben, verschaffen wir uns diesmal sogar Zutritt zu seinem privaten Grundstück. Noch bevor Garriott die örtliche Polizei alarmieren kann, steht Markus Krichel auch schon in seinem Wohnzimmer und erinnert an das Versprechen, das Richard ihm beim letzten Mal gegeben hat (vermutlich um den rosenden Reporter schneller loszuwerden). Jetzt bleibt dem armen Richard eben doch nichts mehr anderes übrig, als unseren Korrespondenten durch sein Haus zu führen. Der wiederum will all die schönen Schätze, die sich in den Hallen von „Britannia Manor" verbergen, unbedingt in die Hand nehmen - und bekommt dabei den einen oder anderen Stromschlag. Außerdem wäre eine Kleinigkeit zum Essen nicht schlecht, meint Markus. Ob Markus sein Steak bekommt, oder ob der Sheriff vielleicht doch noch rechtzeitig eintrifft? Das können Sie selbst sehen, wenn Sie im PC Games-Menüprogramm auf das rotierende Origin-Logo klicken.

Desktop-Themes für Windows 95

Für alle Benutzer von Windows 95 Plus! haben wir diesmal eine Auswahl von besonders schönen Desktop-Hintergründen zusammengestellt. Voraussetzung für diese sogenannten „Themes" ist neben Windows 95 auch das Microsoft Plus!-Paket. Wer diese Voraussetzung nicht erfüllt, kann aber trotzdem seinen Spaß mit den beigepackten Desktop-Hintergründen haben, wenn er die vielen WAV- und BMP-Files „von Hand" in seine Windows 3.1- oder Windows 95- Umgebung einbindet. Die einzelnen Themes installieren Sie am besten über das PC Games-Menü im Menüpunkt ZUBEHÖR/SPECIAL. Das PK-ZIP-Archiv, das dabei auf Ihre Festplatte kopiert wird, entpacken Sie einfach in ein temporäres Verzeichnis und installieren das Theme wie gewohnt über die Win 95-Funktion „SYSTEMSTEUERUNG/DESKTOP-MOTIVE".



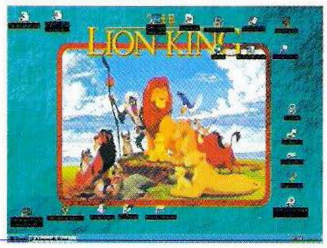
Command & Conquer-Theme
Ein Muß für die Hunderttousenden, die mit Begeisterung Command & Conquer spielen: Gleich drei grundverschiedene Themes (EVA, GOI, NOD) für Windows 95 Plus von Microsoft enthält dieses Theme-Pack.



Mechwarrior 2-Theme
Das Kampfroboter-Gemetzel geht weiter - und zwar unter Windows 95 Plus: Hier kommt der passende Theme für alle Fans des Action-Spektakels Mechwarrior 2 von Activision - inklusive der authentischen Soundtracks.



Sonic the Hedgehog-Theme
Mit diesem Theme holen Sie sich einen der drolligsten Sympathieträger aus der Videospiele-Welt auf den PC-Bildschirm: Sonic verschönert Ihr Windows-Desktop und verzückt dabei mit niedlichen Cursor-Animationen und den Original-Soundeffekten.



König der Löwen-Theme
Einer der erfolgreichsten Zeichentrickfilme aller Zeiten stammt - wie könnte es anders sein - aus den Disney Studios: Der König der Löwen wurde nicht nur in ein Jump & Run umgesetzt, sondern ist auch Thema des Theme-Packs mit farbenprächtigen Hintergrundbildern, witzigen Icons uvm.



Magic the Gathering-Theme
Noch ist das Fantasy-Strategiespiel auf Basis der begehrten Magic the Gathering-Trading Cards nicht auf den Markt; nichtsdestotrotz können Sie bereits jetzt Ihr Windows-Desktop mit dieser Theme-Sammlung verzieren. Diverse Wallpapers, liebevolle Animationen und Soundeffekte komplettieren diese MTG-Themes für Microsoft Windows 95 Plus.

LESER-EINSENDUNGEN (TEIL 2)



Titel	Typ	Autor	Unterverzeichnis
WarCraft 2	Level	Michael Huber, 83620 Feldkirchen-Westerham	WAR2-1
WarCraft 2	Level	Alexander Busch, 46286 Dorsten	WAR2-2
WarCraft 2	Level	André Teusianu, 97903 Collenberg	WAR2-3
Ufoshot 2	Spiel	Frank Meyer, 31535 Neustadt	UFOSHOT
Gracilis V	Spiel	Peter Schlager, A-4863 Seewalchen	GRACILIS
C&C	Level	Bodo Brünger jr., 27254 Siedenburg	CC1
Crash	Spiel	Michael Haar, 29643 Neuenkirchen	CRASH

Wenn Sie sich selbst an unserer Einsende-Aktion beteiligen möchten, so ziehen Sie bitte Ihr selbstgeschriebenes Spiel/Level/Utility auf eine Diskette und füllen Sie den Einsendecoupon im Tips&Tricks-Teil aus. Wenn uns Ihr Programm gefällt, könnte es schon mit der nächsten PC Games veröffentlicht werden. Vergessen Sie bitte nicht, eine README-Datei beizulegen, in der die Installation und die Bedienung Ihres Programms erklärt wird. Alle Autoren, deren Einsendungen wir in dieser Rubrik veröffentlichen, werden von uns übrigens mit einem Spiel belohnt.
Die Adresse für Ihre Programmeinsendungen ist:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Programmeinsendungen
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Wieder waren einige PC Games-Leser kreativ am Keyboard oder an der Maus tätig, um den anderen Lesern ihr Können zu beweisen. Im Verzeichnis „LESER" der Cover-CD-ROM finden Sie wieder eine Sammlung von Leveln und Spielen, die Sie sich unbedingt einmal anschauen sollten. Bevor Sie eines der Programme installieren, lesen Sie bitte eventuell vorhandene README- oder TXT-Files durch. Im Falle des Spiels Ufoshot 2 ist es außerdem erforderlich, die Dateien vor der Installation auf eine leere, formatierte Diskette zu kopieren.

COMMAND & CONTACT

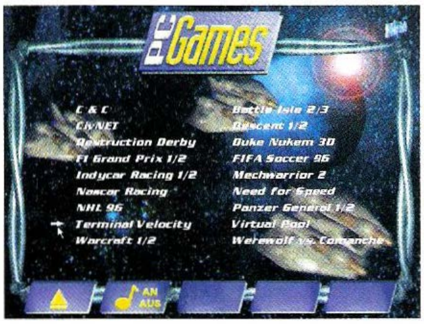
Bedienungshinweise
Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. In einem Telefon-Tastenfeld können Sie einen Suchstring festlegen. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so geben Sie die Vorwahl „0911" ein und warten, bis das PC Games-Menü Ihnen die passenden Einträge herausfiltert. Wir haben die Liste der Teilnehmer übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl nah beieinander stehen. Sollte für Ihre Vorwahl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so geben Sie als Suchstring einfach die vorgegebene „0" an. Blättern Sie die Liste durch und suchen Sie nach nahegelegenen Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonvorwahl als Suchkriterium einzugeben, also beispielsweise „091". Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeblättert.



Wie wir in der letzten Ausgabe angekündigt haben, weiten wir unsere Modemspiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes modemtaugliche Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips&Tricks-Teil auszufüllen und an den

Computec Verlag
Kennwort
„Command & Contact"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

zu senden. Wenn Sie an der Aktion nicht mehr länger teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen - Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.



ELEKTRONISCHE KLEINANZEIGEN

Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich von Anfang bis Ende durchklicken oder sich von der eingebauten Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium- oder 486er Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM" bzw. „486" als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit dem selben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben.



PATCHES/BUGFIXES/UPDATES



Allied General (= Panzer General 2), Version 1.1

Rundenorientierte Strategiespiele auf Hexagon-Basis sind auch im Zeitalter von C&C und WarCraft 2 noch lange nicht tot. Eindrucksvolles Beispiel dafür ist Panzer General 2 alias Allied General. Die neue Version 1.1 zeichnet sich vor allem durch zusätzliche Funktionen aus, die nun explizit in den Menüs angewählt werden können.

Aliens

Die glibberigen Aliens der Schweizer Fantasy-Ikone H. R. Giger spielen die Hauptrolle in einem spannungsgeladenen Adventure von Mindscape. Jetzt liegt ein Bugfix vor, der alle bislang bekannten technischen Probleme rund um das Programm korrigiert.

Civilization 2, Version 1.06

Seit Anfang April ist der Nachfolger von Sid Meiers Civilization auch in einer komplett deutschen Fassung erhältlich. Eine Reihe von Bugs behebt dieser Patch: Ab sofort werden die richtigen Animations-Sequenzen gezeigt, während die Ausgabe von Soundeffekten, Meldungen und Dialogboxen sowie die Civilopedia nun endlich einwandfrei funktioniert.

CivNet, Version 1.03

Dieser Patch ersetzt alle bisherigen Patches zur Multiplayer-Version von Civilization und enthält demnach die Berichtigungen sämtlicher Bugfixes, die bereits veröffentlicht wurden. In der Version wurden vor allem die Mehrspieler-Optionen (Netzwerk, Modem, Internet) überarbeitet, da speziell diese Funktionen in der Vergangenheit einige Schwierigkeiten verursacht haben.

Command & Conquer deutsch, Version 1.2

Für eines der derzeit beliebtesten Echtzeit-Strategiespiele gibt es nun endlich auch einen Patch, der Bugs in der deutschen Version beseitigt. Davon betroffen sind u. a. Modem-Probleme beim Betrieb von C&C unter Windows 95. Des weiteren wurden die Baupreise für NOD-Türme erhöht, Cheats entfernt und der Verkaufspreis von Silos korrigiert. Achtung: Dieser Patch funktioniert ausschließlich mit der deutschen Version!

Entomorph, Version 1.1

Rollenspiel-Freunde freuen sich über dieses Update zu Entomorph, das die vier ärgerlichsten Bugs des Programms entfernt.

Hattrick!, Version 1.2

Endlich ist es da - das langerwartete Update zu Ikarians populärem Fußballmanager Hattrick!, der im letzten Jahr für gehörigen Wirbel in diesem Genre sorgte.

Pro Pinball: The Web, Version 1.3

Unzählige Bugfixes, neue Grafiken und Soundeffekte sowie eine Pausenfunktion (die Sie als begeisterter Pro Pinball-Spieler bestimmt schon das eine oder andere Mal vermißt haben) - das sind die wesentlichen Merkmale der Version 1.3 einer der momentan stärksten Flipper-Simulationen.

Ripper, Version 1.02

Die jüngste Version des interaktiven Spielfilms von Take 2/Gametek enthält eine Reihe von Bugfixes. Speziell Probleme mit der High-End-Grafikkarte Matrox Millennium sowie dem „WAC Notebook" gehören nun der Vergangenheit an. Das Programm bricht nicht mehr abrupt ab, wenn sich beim Spielstart keine CD-ROM im Laufwerk befindet.

SU-27 Flanker, Version 1.05

Die ausgesprochen realitätsnahe Flugsimulation von Mindscape wurde mit dem Update auf die Version 1.05 vor allem um einige Features ergänzt, darunter ein „Rückspiegel". Des weiteren hat der Hersteller einige Bugs beseitigt und das zugrundeliegende Flugmodell nochmals in einigen Details optimiert.

Terminator Future Shock (English Patch)

Wenn Sie Probleme mit der englischen Version des 3D-Action-Knallers Terminator Future Shock von Bethesda Softworks haben, dann schaffen Sie mit diesem Patch schnell Abhilfe: Die Frame-Rate für sehr schnelle CPUs wird angepaßt und etliche Ursachen für plötzliche Systemabstürze wurden erfolgreich entschärft.

Terra Nova, Version 1.09

Ließ man den Zufallsgenerator für die Erzeugung von Szenarien bislang viermal hintereinander laufen, quittierte dies das Programm mit einem Absturz. Dieser Patch bereinigt diesen Bug.

PC Games Cheat Update 5/96

Unser regelmäßiger Exklusiv-Service für Besitzer der „Schummel-Software" PC Games Cheat: Mit diesem Update erhalten Sie Patches für eine Reihe wichtiger Neuerscheinungen, die Sie sofort ausprobieren können!

RANKING

Die besten Spiele im Überblick

Seit kurzem präsentieren wir Ihnen auf dieser Seite die 50 besten PC-Spiele - übersichtlich aufgeführt in einer nach Wertung sortierten Liste inklusive Genre und Hersteller. Als Zusatz-Service nennen wir auch die jeweilige Ausgabe, wo Sie den dazugehörigen Testbericht finden. Wie Sie dabei sicherlich feststellen, haben wir eine Reihe von älteren Titeln herabgewertet, damit die Relation zu den Ratings der Neuerscheinungen stimmt. In diesem Monat konnten sich Die Siedler 2 (satte 91%) von Blue Byte und das Edel-Adventure Zork: Nemesis (89 %) aus dem Hause Activision im Spitzenfeld plazieren.

Titel	Wertung	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller
FIFA Soccer 95	94%	Sportspiel	Jan 96	Electronic Arts
NBA Live 95	93%	Sportspiel	Mai 95	Electronic Arts
SimCity 2000	93%	WiSimulation	Mrz 94	Maxis
Wing Commander 4	93%	3D-Action	Apr 96	Origin
Ascendancy	92%	Strategiespiel	Okt 95	Logic Factory
Formula One Grand Prix 2	92%	Rennspiel	Apr 96	MicroProse
Magic Carpet 2	92%	3D-Action	Nov95	Bullfrog
Terra Nova	92%	3D-Action	Mai 96	Electronic Arts
Bundesliga Man. Hattrick	91%	WiSimulation	Aug 94	Software 2000
CivNET	91%	Strategiespiel	Sep95	MicroProse
Colonization	91%	Strategiespiel	Nov 94	MicroProse
Die Siedler 2	91%	Strategiespiel	Jun 96	Blue Byte
Hattrick	91%	WiSimulation	Jul 95	Ikarion
Strike Commander	91%	Flugsimulation	Aug 93	Origin
Ultima 8 - Pagan	91%	Rollenspiel	Mai 94	Origin
Battle Isle 3	90%	Strategiespiel	Okt95	Blue Byte
Civilization 2	90%	Strategiespiel	Mai 96	MicroProse
Command & Conquer	90%	Strategiespiel	Sep 95	Westwood
Day of the Tentacle	90%	Adventure	Jul 93	LucasArts
Descent	90%	3D-Action	Mrz 95	Interplay
Duke Nukem 3D	90%	3D-Action	Apr 96	Apogee
Indiana Jones 4	90%	Adventure	Okt 92	LucasArts
Jagged Alliance	90%	Strategiespiel	Jul 95	Sir-Tech
Pitfall	90%	Jump&Run	Nov 95	Activision
Pro Pinball - The Web	90%	Flipper	Jan 96	Empire
System Shock	90%	3D-Action	Nov 94	Looking Glass
The Riddle of Master Lu	90%	Adventure	Dez 95	Sanctuary Woods
Ultima Underworld 2	90%	Rollenspiel	Okt93	Origin
WarCraft 2	90%	Strategiespiel	Feb 96	Blizzard Entertainment
Wing Commander 3	90%	3D-Action	Feb 95	Origin
Crusader: No Remorse	89%	Action-Adventure	Dez95	Origin
Indy Car Racing	89%	Rennsimulation	Nov 93	Papyrus
NHL Hockey 96	89%	Sportspiel	Dez 95	Electronic Arts
Simon the Sorcerer 2	89%	Adventure	Sep 95	Adventure Soft
The Dig	89%	Adventure	Jan 96	LucasArts
Virtual Pool	89%	Sportspiel	Jul 95	Interplay
Zork: Nemesis	89%	Adventure	Jun 96	Activision
Bleifuß	88%	Rennspiel	Jan 96	Virgin
Eurofighter 2000	88%	Flugsimulation	Jan 96	Digital Image Design
Mechwarrior 2	88%	3D-Action	Okt 95	Activision
Stonekeep	88%	Rollenspiel	Jan 96	Interplay
WWF Wrestlemania	88%	Sportspiel	Jan 96	Acclaim
3D Lemmings	87%	Denkspiel	Sep 95	Psygnosis
Aladdin	87%	Jump&Run	Nov 94	Virgin
Chewy - Escape from F5	87%	Adventure	Dez 95	Blue Byte
Discworld	87%	Adventure	Apr 95	Psygnosis
FX Fighter	87%	Arcade-Action	Aug 95	Argonaut
Hardball 4	87%	Sportspiel	Apr95	Accolade
Hi-Octane	87%	3D-Action	Aug 95	Bullfrog

Die Referenzen

Für jedes Genre gibt es die sogenannten Referenzen, an denen die Neuerscheinungen gemessen werden. Neben den PC GAMES TOP 50 finden Sie auf diesen Seiten fortan für jedes Genre das absolute Topspiel. In Bezug auf technische Umsetzung (Grafik, Sound) und Spielspaß (Gameplay, Handling) repräsentieren diese Spiele die Creme de la Creme.



Bewertungskästen





Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	-	Wing Commander 4	Electronic Arts	1
2	3	Command & Conquer	Virgin	6
3	1	WarCraft 2	Blizzard	4
4	-	World of Combat	Diverse	1
5	2	Hugo 2	ITE	6
6	4	Caesar 2	Sierra	5
7	-	Gabriel Knight 2: The Beast Within	Sierra	1
8	-	NBA Live 96	Electronic Arts	1
9	14	Grand Prix Manager	MicroProse	3
10	-	Teamchef	MircoProse/mfn	1
11	7	Rebel Assault 2	LucasArts	4
12	8	The Need for Speed	Electronic Arts	5
13	13	Monopoly	Hasbro Interactive	4
14	9	Bleifuß	Virgin	4
15	6	TFX Eurofighter 2000	Ocean	4
16	15	Indy Car 2	Virgin	2
17	-	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	1
18	-	Manic Karts	Virgin	1
19	10	Police Quest SWAT	Sierra	3
20	11	Megapak 4	Koch Media	2

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1	2	C & C: Ausnahmezustand	Virgin	2
2	-	Civilization 2	MicroProse	1
3	-	Descent 2	Interplay	1
4	4	Command & Conquer	Virgin	6
5	-	F 1 Pole Position	Ascon	1
6	5	WarCraft 2	Blizzard	5
7	-	Die Fugger 2	Sunflowers	1
8	1	Wing Commander 4	Origin	2
9	8	Fade to Black	Electronic Arts	2
10	-	Terra Nova	Looking Glass	1

Joysoft Charts Floppy

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1	1	AOTD: Mission Disk	Sierra	2
2	2	F 1 Pole Position	Ascon	3
3	5	Hugo	ITE	3
4	-	Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000	1
5	3	Worms	Ocean	5
6	4	Das Dschungelbuch	Virgin	6
7	-	Dungeon Master 2: Campaign	Interplay	1
8	-	Dungeon Master 2: Designer	Interplay	1
9	-	Dungeon Master 2: City Des.	Interplay	1
10	-	Hattrick	Ikarion	1

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567,3006 (Oliver Menne)
100335,1252 (Thomas Borovskis)
100546,3040 (Harald Wagner)
100727,3425 (Petra Maueröder)

Reklamationshotline
Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Bei Reklamationen wenden Sie sich an
Astat Media GmbH
Reklamation PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

PC Games Mailbox
Analog: (0911) 9 36 65 50
Digital: (0911) 9 36 65 55

Abobetreuung
(09 11) 5 32 51 79
Nur für Abobestellungen oder Fragen zum Abonnement. Nicht bei technischen Fragen oder Tips & Tricks.

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Petra Maueröder, Hans Ippisch

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado
CompuServe: 73233, 742

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Freie Mitarbeiter:
Christian Späthe, Richard Vogler

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titel PC Games:
Bullfrog, Dungeon Keeper

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schrout

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Abonnement:
PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Abo DM 79,- und mit CD-ROM DM 108,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 34, 90451 Nürnberg
Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0

Media-Beratung:
Thorsten Szameitat -19
Media-Beratung:
Wolfgang Menne -43
Disposition:
Tanja Kaiser -32
verantwortlich:
Thorsten Szameitat

Telefax: 09 11/64 27 86 0
Compuserve: 101647,2432
D-Netz: 01 71/62 13 14 6

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Duisburg
Fax: 0203/3051134
Telefon: 0203/30511-11

Verkauf:
Thomas Kammer -51
Oliver Diemers -54
Thomas Diel -52

Disposition:
Gregor Eicker -53

Anzeigenleiter: Thomas Kammer
verantwortlich für den Anzeigenteil: Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage IV. Quartal 1995 179.455 Exemplare

Inserentenverzeichnis 5/96

Acclaim . . . 171
Althoff . . . 89
Bachler . . . 109
Bischoff & Partner . . . 87
Blue Byte . . . 9
BMG . . . 53
BOMICO . . . 24, 42, 43, 172
Brinkmann . . . 39
Buy Or Change . . . 89
Call and Play . . . 107
CD Media . . . 159
CDV . . . 23
Centregold . . . 13, 15
Computec . . . 17, 18, 19, 145, 147, 154, 161, 163
Comsoft . . . 70
CPS Heidack . . . 151
Cross . . . 129
Data House . . . 73
Deutsche Bahn AG . . . 11
DSF . . . 165
Dynamic Soft . . . 49
Electronic Arts . . . 41, 123, 133
Gamblersoft . . . 79
Game It . . . 111
Games 4 Europe . . . 113
Groß Elektronik . . . 79
Hell . . . 85
Ikarion . . . 75, 77
Jet Stream . . . 63
Jogetek . . . 81
Jöllenbeck . . . 29
Joysoft . . . 65
Koch Media . . . 31
Korona . . . 131
Kranz Versand . . . 145
Magellan . . . 73
Magic Entertainment . . . 119
Media Point . . . 56, 57
MHC Computer . . . 151
Micro Fun . . . 85
MicroProse . . . 125, 143
MLC . . . 137
Multimedia Soft . . . 81
Mystic Computer . . . 105
Nouveau Monde . . . 51
Obis . . . 87
Okay Soft . . . 159
PC Fun . . . 87
PC Store . . . 147
Pearl Agency . . . 139
Philip Morris . . . 21
Playcom . . . 29
Ritter Sport . . . 45
Sega . . . 135
Sierra . . . 121, 127
Skymedia . . . 83
Softgold . . . 47, 115
Softsale . . . 69
Software Company . . . 167
Software Corner . . . 103
Software Kriete . . . 45
Versand 99 . . . 67
Virgin . . . 3
Volksbanken-Raiffeisenbanken . . . 5
Wial . . . 32

Neuerscheinungen bis Dezember 1996

Coming Soon

Ab dieser Ausgabe präsentieren wir Ihnen in jedem Monat die aktuelle Release-Liste mit den Neuerscheinungen aller maßgeblichen Hersteller (Stand: Mitte April). So können Sie auf einen Blick feststellen, wann mit welchem Hit-Seeker zu rechnen ist. Erfahrungsgemäß sind solche Termine mit Vorsicht zu genießen; es kann bei einigen Titeln zu zeitlichen Verzögerungen kommen.

Titel	Hersteller	Genre	Release
Abuse	Electronic Arts	Arcade Action	April 96
AD & D: Blood & Magic	Acclaim	Rollenspiel	August 96
AD&D: Descent to Undermountain	Acclaim / Interplay	Action	September 96
AD & D: Dragon Dice	Acclaim / Interplay	Strategie	November 96
Addams Family Pinball	Virgin / Williams	Flipper	Mai 96
Afterlife	LucasArts	Strategie/WiSim	Mai 96
AH-64 D Longbow	Origin / EA	Action-Flugsimulation	Juni 96
Alien Incident	Gametek	Action	Juni 96
Alien Trilogy	Acclaim / Probe Entertainment	3D Action	August 96
Alphastorm	Sony Interactive	Strategie	September 96
Athanor	Sony Interactive	Action-Adventure	November 96
Baldies	AtariGames	Strategie	Mai 96
Baphomets Fluch (ehemals Broken Sword)	Virgin / Revolution Software	Adventure	September 96
Batman Forever Arcade	Acclaim	Jump & Run	Oktober 96
Bottle Race	Ikarion	3D-Action	Juni 96
Battlecruiser 3000 AD	Gametek	Action	Mai 96
Battleground: Tohshinden	PlayMates Interactive	Arcade Action	Juni 96
Bazooka Sue	Starbyte	Adventure	Juni 96
Betrayal at Antara	Sierra	Rollenspiel/Strategie	Oktober 96
Blade Runner	Virgin / Westwood Studios	Adventure	Januar 97
Blam Machinehead	CORE Design	Action	Juni 96
Blood	3D Realms	3D-Action	Juni 96
Blue Ice	Sony Interactive	Adventure	September 96
Bubble Bobble Trilogy	Acclaim	Geschicklichkeit	August 96
Bud Tucker in Double Trouble	Merit Studios	Adventure	Juni 96
Bundesliga Manager f.Win 95	Software 2000	Wirtschaftssim.	September 96
Caesar 2 f. Windows 95	Sierra	Strategie	September 96
Centre Court	Telstar	Tennis-Simulation	Juli 96
Chaos Overlords (Win 95)	New World Computing	Strategie	Juni 96
Citizens (Backwater Affairs)	MicroProse	Strategie/WiSim	August 96
Civil War	Sierra	Strategie	Mai 96
Command & Conquer 2	Virgin / Westwood Studios	Strategie	Januar 97
Command & Conquer: Alarmstufe Rot	Virgin / Westwood Studios	Strategie	November 96
Conquest of the New World	Acclaim	Strategie	Mai 96
Creation	Bullfrog / EA	Simulation/Strategie	Oktober 96
Cyber Gladiators	Sierra	Strategie	Oktober 96
Cyberia 2	Virgin / Xatrix	Action	Mai 96
Cyberstorm	Sierra	Strategie	Juli 96
Daggerfall: The Elder Scrolls 2	Virgin / Bethesda Softworks	Rollenspiel	August 96
Das Hexagon-Kartell	Ascon	Action/Simulation	Oktober 96
Deadlock	Warner Interactive / Accolade	Simulation	Juni 96
Deathgate (dt. Version)	Virgin / Legend	Adventure	Mai96
Der Planer 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	Mai 96
Der Produzent - Die Welt des Films	Games 4 Europe	Wirtschaftssimulation	Mai 96
Destruction Derby 2	Sony Interactive	Rennspiel	November 96
Diablo	Blizzard	Action-Rollenspiel	Juni 96
Die große Schlacht in den Ardennen	empire	Strategie	Mai 96
Die große Schlacht in Shiloo	empire	Strategie	Juni 96
Die gr. Schlacht in Waterloo	empire	Strategie	Juni 96
Die gr. Schlacht um Gettysburg	empire	Strategie	Mai 96
Die Pandorra Direktive	Virgin / Access	Adventure	September 96
Die Siedler 2	Blue Byte	Wirtschaftssimulation	April 96
Discworld 2	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96
Down in the Dumps	Philips Media	Adventure	September 96
Dragonheart	Acclaim	Action	August 96
DSA 3: Schatten über Riva	Attic	Rollenspiel	Juni96
Dungeon Keeper	Bullfrog / EA	Action-Rollenspiel	Juni 96
Earthsiege 2 deutsch	Sierra	3D-Action	Mai 96
Ecstatica 2	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96
Elisabeth I.	Ascon	Wirtschaftssimulation	Mai 96
European Air War	MicroProse	Flugsimulation	August 96
F1 Manager 96	Software 2000	Wirtschaftssimulation	Mai96
Fable	Telstar	Adventure	Juni 96
Flip-Out	Atari Games	Denkspiel/Geschicklichkeit	Mai 96
Formula One Grand Prix 2	MicroProse	Simulation	Mai 96
Fr. Thomas Big Hurt Baseball	Acclaim	Sport	April 96
Front Page Sports: Baseball 97	Sierra	Sportspiel	Juli 96
Front Page Sports: Football 97	Sierra	Sportspiel	November96
Gearheads	Philips Media	Strategie	Juni 96
Gender Wars	SCI	Action	Mai96
Gene Machine	Virgin / Vic Tokai	Adventure	Juni 96
Gene Wars	Bullfrog / EA	Strategie	August 96
Gothic Machines	Ikarion	3D-Action	Juni 96
Greetings From Planet Earth	Adventure Soft	Adventure	September 96
Greg Norman Golf	Grolier	Sport	Mai 96
Hardline	Virgin / Cryo	Interactive Movie	Juli 96
Hattrick Wins!	Ikarion	Wirtschaftssimulation	August 96
Heart Of Darkness	Virgin / Amazing Studios	Jump & Run	November 96
Holmes 2 - Rose Tatoo	Electronic Arts	Adventure	August 96
Hunter Hunted	Sierra	Simulation	Oktober 96
Indiana Jones Desktop Adv.	LucasArts	Denkspiel/Geschicklichkeit	Mai 96
IndyCar 2 f. Windows 95	Sierra	Simulation	September 96
Internat. Aviation Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	Juni 96
International Moto X	Warner Interactive / Graftgold	Rennspiel	Juli 96
Into the Void	PlayMates Interactive	Strategie	Juni 96
Judge Dredd	Acclaim	Jump & Run	Juni 96
Kingdom O'Magic (dt. Ver.)	SCI	Adventure	Mai 96

Titel	Hersteller	Genre	Release
King's Quest 8	Sierra	Adventure	Januar 97
Lands of Lore 2	Virgin / Westwood Studios	Rollenspiel	November 96
Leisure Suit Larry 7	Sierra	Adventure	November 96
Lighthouse	Sierra	Adventure	Juni 96
Lord of the Realm	Sierra	Strategie	Oktober 96
M.I.A.	Warner Interactive / Accolade	Flugsimulation	September 96
Mad TV 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	Juni96
Magic the Gathering	MicroProse	Rollenspiel/Strategie	Juni 96
Magic The Gathering: The Action Game	Acclaim	Action	Oktober 96
Master of Orion 2	MicroProse	Strategie	Juli 96
Maximum Roadrace	Gametek	Rennspiel	April 96
Metropolis	Sierra	Strategie	September 96
Monsterized!	Sunflowers	Adventure	Juni 96
Monstertruck Rally	Sony Interactive	Rennspiel	November 96
Mortimer	LucasArts	Action	Juli 96
Mummy	Acclaim	Interactive Movie	Juli 96
NASCAR Racing 2	Sierra	Simulation	Oktober 96
NHL Powerplay Hockey	Virgin	Sportspiel	November 96
Normality Inc.	Gremlin Interactive	Adventure	Juni 96
Offensive	Ocean	Strategie	Mai 96
Onside Soccer	Telstar	Fußball-Simulation	Mai96
Opposite Lock	Telstar	Rennspiel	September 96
Orion Burger	Sanctuary Woods	Adventure	September 96
Pax Imperia 2	Blizzard	Strategie	September 96
PBA Bowling	Virgin / Bethesda Softworks	Sportspiel	Mai 96
Petko	Max Design	Adventure	Mai96
Pinball Construction Kit	21st Century	Flipper	August 96
Police Quest SWAT deutsch	Sierra	Simulation/Action	Mai96
Pray for Death	Virgin / Light Shock	Action	Mai 96
Pro Pinball f. Windows 95	empire	Flipper	Mai96
Project Paradise	Ikarion	3D-Action	Juli 96
Puppen, Perlen und Pistolen	Philips Media	Adventure	Juni 96
Purgatory	Ikarion	3D-Action	Juli 96
Puttys Squad	Acclaim	Jump & Run	Mai96
Rally Fever	Ocean	Rennspiel	Mai96
Rama	Sierra		November 96
Resident Evil	Virgin / Capcom	3D Action/Rollenspiel	Novem. 96
Return Fire	Warner Interactive	Action/Strategie	Mai96
Revolution X	Acclaim	Action	April96
Ripper	Gametek	Adventure	Juni 96
S.T.O.R.M.	Electronic Arts	Action	Mai96
Schleichfahrt	Blue Byte	Action-Simulation	Juli 96
Scorched Planet	Virgin / Criterion	Action	September 96
Sensible World of Soccer	Warner Interactive	Sportspiel/WiSim	Mai96
Shadoan	Acclaim	Strategie	Juni96
Shannara (dt. Version)	Virgin / Legend	Adventure	Mai 96
Shattered Nations	Blizzard	Echtzeit-Strategie	November 96
Shredded Metal (ehemals Metalhive)	Acclaim	3D-Action	April 96
Siege	Telstar	Strategie	November 96
Silent Hunter deutsch	Sierra	Action-Flugsimulation	Mai 96
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	März 97
Spacehulk f. Windows 95	Electronic Arts	Action/Strategie	Juni 96
Speed Rage	Telstar	Rennspiel	Mai96
Spud (Windows 95)	Gametek		Juni 96
Spud 2 (Windows 95)	Gametek		August96
Star Control 3	Warner Interactive / Accolade	Strategie	August 96
Star Trek Academy	Acclaim / Interplay	Adventure	Januar 97
Star Trek: Generations	MicroProse	Adventure	September 96
Star Trek: Return to Volcano	Acclaim / Interplay	Adventure	Januar 97
Starfighter 3000	Telstar	Action-Flugsimulation	Mai 96
Street Fighter: The Movie	Acclaim	Arcade Action	Oktober 96
Strike Commander 2	Origin / EA	Action-Flugsimulation	Januar 97
Super Streetfighter 2	Virgin / Capcom	Arcade Action	Mai 96
Swagman	CORE Design	Adventure	Juni 96
Syndicate Wars	Bullfrog / EA	Action/Strategie	Juni 96
Synnergist	21st Century	Adventure	Mai 96
T-Mek	Warner Interactive	Action/Strategie	April96
Tank Assault	Ikarion	3D-Action	Juli 96
Terratrax	Grolier	Adventure	Mai96
The Fallen	Sony Interactive	Strategie	Oktober 96
Theme Hospital	Bullfrog / EA	Strategie/WiSim	September96
Time Commando	Adeline / EA	Action	Juni 96
Tomb Raider	CORE Design	Action-Adventure	August 96
Toonstruck	Virgin	Interactive Movie	November 96
Trophy Bass Fishing 2	Sierra	Angel-Simulation	September 96
Tunnel B 1	Ocean	3D-Action	Juni 96
UEFA Champions League	Philips Media	Wirtschaftssimulation	Mai96
Ultima 9	Origin / EA	Rollenspiel	Januar 97
Ultimate Mix	Games 4 Europe		August 96
Ultra Pinboll 2	Sierra	Flipper	September 96
Urban Runner deutsch	Sierra	Adventure	Mai 96
Viking Contest	Virgin / Random	Strategie	Mai96
Virtual Snooker	Acclaim	Sport	Februar96
WarCraft 2 Mission-Disk	Blizzard	Strategie	Mai96
Waterworld	Acclaim	Strategie	August96
X-Car	Virgin / Bethesda Softworks	Rennspiel	September 96
X-COM: The Apocalypse	MicroProse	Strategie/Action	September 96
Z	Warner Interactive / Bitmap Brothers	Strategie/Action	Juli 96
Zork Nemesis dt.	Activision	Adventure	Mai96

Super Stardust 96

Asteroids im Anflug

Professor Schaumund, der bösartigste und abgedrehteste Pinguin des gesamten Universums, ist zurück. Er hat es nicht vergessen, daß Sie es waren, der seine Pläne zur Entführung der Prinzessin Voi Levi .... Umständlich windet sich der Verpackungstext, um eine wunderbare Schießorgie zu rechtfertigen.

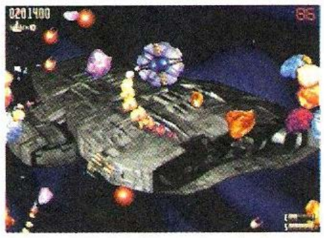

Nach jeweils sechs normalen Levels gelangt man in einen Tunnel-Warp, eine actionreiche Mischung aus den Spielen Asteroids und Tempest.

Dabei hat Super Stardust solche Anpreisungen eigentlich nicht nötig. Die x-te Variante des Asteroids-Spielprinzips kann mit perfekt gerenderten Grafiken, 30 unterschiedlichen Levels und mehreren Bonuslevels aufwarten, so daß für eine Menge Kurzweil gesorgt ist. Man versucht, auf einer zweidimensionalen Ebene sein Raumschiff vor Asteroiden zu retten, die um einen herumzischen. Zerstört man mit seiner Bordkanone einen größeren Brocken, resultiert dies meist in dem Erscheinen mehrerer kleinerer, dafür aber schneller Gesteinsbrocken, die noch etwas gefährlicher sind. Einfaches Ausweichen genügt aber nicht, da ein Level erst mit dem Abschuß des letzten Asteroiden beendet ist. Nach einigen Levels gelangt man in einen Tunnel-Warp genannten Bonuslevel. In diesem dreidimensionalen Level geht es wieder darum, Asteroiden auszuweichen oder diese abzuschießen, die völlig andere Steuerung macht diese Level aber erstaunlich schwer. Für zusätzliche Abwechslung sorgen gelegentliche Power-Ups wie etwa die Megabombe oder der Feuerball, die von abgeschossenen Frachtschiffe hinterlassen werden.

Statement



Wieder einmal zeigt sich, daß es keiner 5 CD-ROMs und jahrelanger Entwicklungszeit bedarf, um ein kurzweiliges Spiel zu erstellen. Doch genauso schnell, wie bei Super Stardust die Zeit vergeht, wird das Spiel auch langweilig. Das sich ständig wiederholende Spielprinzip bietet einfach zu wenig Abwechslung; für das Programm spricht allerdings der günstige Preis.


Die bunten Objekte lassen den Spieler oftmals die Übersicht verlieren.

Mehrwert auf CD

Trotz der 30 Levels und wirklich gut gelungenen Grafiken gibt es von Super Stardust tatsächlich auch eine Diskettenversion, die sich nur durch fehlende Videosequenzen und Audiotracks von der CD-Version unterscheidet. Ansonsten hat Gametek eine Menge Spielspaß auf die fünf Disketten gepackt.

Harald Wagner ■


Hübsche Explosionen entschädigen für den Verlust des eigenen Raumschiffs.


Die zahlreichen gegnerischen Objekte auf dem Bildschirm machen dem Spieler das Leben sehr schwer. Power-Ups sorgen für Chancengleichheit.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 16 MB	General Midi
CD 67 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action

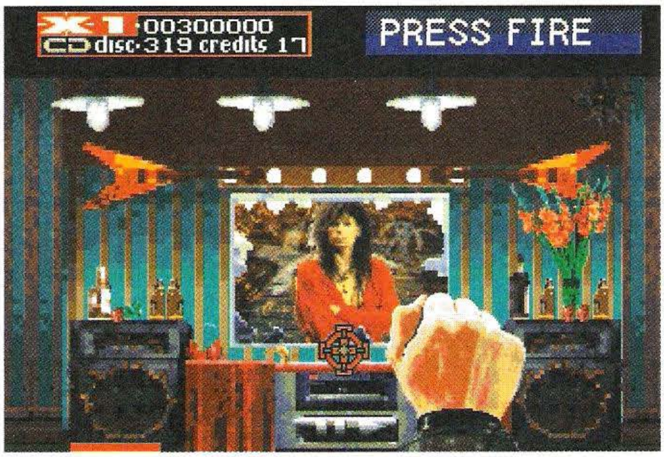
Grafik	75%
Sound	65%
Handling	80%
Spielspaß	64%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gametek
Preis	ca. DM 70,-
CD-Advantage	ausreichend

Revolution X

Viva la Revolution!

Wer als Rockmusiker endgültig unsterblich werden will, der kommt nicht umhin, selbst in Spielhallen und auf PC-Monitoren um die Gunst der Fans zu kämpfen. Nach Kiss, Lemmy von Motörhead und Guns'n'Roses kommen nun auch die Altrocker von Aerosmith via CD-ROM in die heimische Stube.



Lang lebe Steve Taylor: Was ein echter Aerosmith-Fan ist, der richtet eigens für seine Lieblings-Kapelle einen liebevoll ausstaffierten Altar ein.

Revolution X ist eigentlich schon ein alter Hut und seit Jahren aus den Spielhallen bekannt. Die ziemlich alberne Hintergrundgeschichte wurde für die PC-Umsetzung jedoch komplett übernommen. Im November 1996 erringt eine Terrororganisation mit Namen „The New Order Nation" (NON) die Weltherrschaft, ihre Chefin Helga (heißt wirklich so!) untersagt dem Erdenvolk fortan Vergnügungen wie Fernsehen, Videospiele, Magazine und vor allem Musik. Das lassen sich die Jungs von Aerosmith natürlich nicht bieten und beraumen prompt einen Auftritt in L.A.'s heißestem Schuppen, dem Club X, an. Unglücklicherweise bekommt die NON Wind von der Sache und umlagert das Gebäude mit harter Artillerie. Aufgabe des heldenhaften Spielers ist es nun, sich in den Club und weiter backstage zu Aerosmith vorzukämpfen, um dort gemeinsam mit Steven Tyler, Joe Perry & Co. die Revolution auszurufen.



Wenn Sie daneben zielen, braucht Aerosmith einen neuen Gitarristen.



Hundertschaften von Söldnern toben gleichzeitig über den Bildschirm.

In der praktischen Umsetzung sieht das Ganze dann so aus, daß man ein Fadenkreuz (im Zwei-Player-Modus sind es deren zwei) über den Bildschirm lenkt und den Finger am besten gar nicht mehr vom Feuerknopf nimmt, denn nur mit Dauerfeuerbeschallung ist die Materialschlacht zu gewinnen.

Im Klartext: Dieses Spiel ist ein einziges Gemetzel, ebenso einfallslos wie blutig in Szene gesetzt. Und das nicht einmal gut: Wenn einer der feindlichen NON-Kämpfer zum vorderen Bildschirmrand spurtet, ist er dank der groben Pixel kaum mehr als solcher zu erkennen.

Gebt ihnen Käfige!

Politisch unkorrekte Gimmicks wie die halbnackten GoGo-Girls in den Tanzkäfigen (wie pflegte Al Bundy immer zu sagen: „Gebt ihnen Käfige, auf daß sie tanzen!"), die es im Kugelhagel zu befreien gilt, kommen ebenso platt wie die als Raketenersatz verwendeten Aerosmith-CDs. Überzeugen kann bei „Revolution X" außer dem soliden Soundtrack (16 der 17 Audio-Titel, darunter die MTV-Hits „Eat The Rich" und „Dude Looks Like A Lady", sind übrigens Audio-tracks!) allein das hervorragende Scrolling, das annä-hernd so etwas wie Spielfeeling aufkommen läßt. Einen Pluspunkt gibt es auch für die tadellose Steuerung: „Revolution X" läßt sich auch mit Maus gut spielen.

Stefan Gnad ■

Statement



„Revolution X" ist ein billiges Machwerk, das kaum Anforderungen an den Spieler stellt. Wo der Arcade-Automat wenigstens noch mit einer Maschinenpistole als Joystick lockte, gerät die PC-Umsetzung vollends zur hirnlosen Farce: Hundertschaften von NON-Kriegern werden im Nahkampf niedergemäht, und der Bodycount steigt ins Unendliche. Bestenfalls für Die Hard-/Aerosmith-Fans zu empfehlen!

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 2 MB	General Midi
CD 22 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Arcade Action

Grafik	55%
Sound	80%
Handling	70%
Spielspaß	34%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut



Hier haben sich die Grafiker wieder voll verausgabt: Phantastische Licht- und Schatteneffekte erzeugen eine realistisch wirkende Traumwelt.



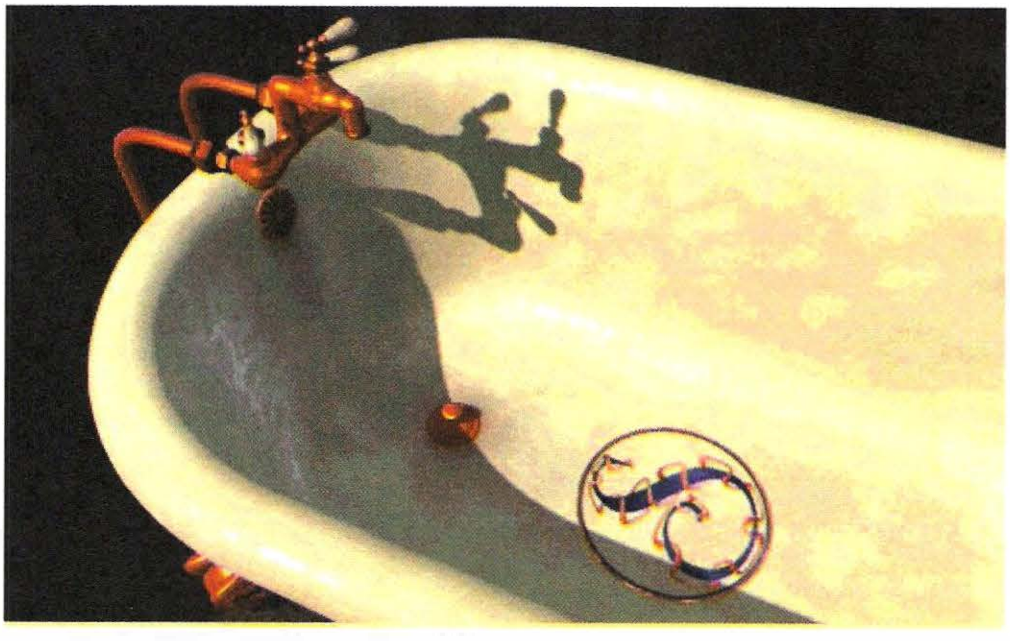
Mit dem Mauscursor geben Sie an, wohin Sie sich bewegen möchten; die Form und Position des Pfeils gibt an, in welche Richtungen man laufen kann.

Zork: Nemesis

Moderner Klassiker

Stellen Sie sich das Multimedia-Adventure Myst vor. Legen Sie auf die eine CD-ROM zwei weitere drauf, stellen Sie sich eine modernere Grafik-Engine und bessere Puzzles vor. Wenn Sie sich ein solches Spiel zusammenzimmern, haben Sie bereits eine ungefähre Vorstellung vom jüngsten Teil der Zork-Reihe.

Die Forbidden Lands sind eine Welt, in der andere Naturgesetze gelten als in der unsrigen. Vier weise Alchimisten regierten das Land über viele Jahrhunderte mit magischer Kraft, bis sie eines Tages spurlos verschwanden. Wie sich herausstellt, hat der Rachedämon Nemesis die Forschungen der Ältesten seit vielen Jahren aufmerksam verfolgt und genau in dem Moment zugeschlagen, als diese endlich hinter das Geheimnis des ewigen Lebens gekommen waren. In vier gläsernen Sarkophagen werden ihre Seelen nun gefangengehalten, während sich die Forbidden Lands allmählich in eine eisige Einöde verwandeln. Der Spieler beginnt sein Abenteuer auf dem Vorplatz genau jenes Tempels, von dem die heilige Macht der Alchimisten einst ausging. Um Nemesis zu schlagen, muß der Spieler eine Unzahl von Rätseln und Fallen knacken, die der Dämon in fünf verschiedenen Dimensionen für ihn vorbereitet hat. Mehr als 60 heftige Kopfnüsse aus den verschiedensten Wissensgebieten warten auf den Spieler. Manchmal tragen diese die Züge typischer Adventure-Puzzles, bei denen man Gegenstände am Punkt A aufsammelt und am Punkt B zum Einsatz bringt. Meistens allerdings ist etwas mehr Grips gefragt: Kombinations- und Knobelaufgaben dominieren das Spiel, oft sogar in Verbindung mit Klang- und Musik-Rätseln, für die der Spieler ein gutes Gehör mitbringen sollte.

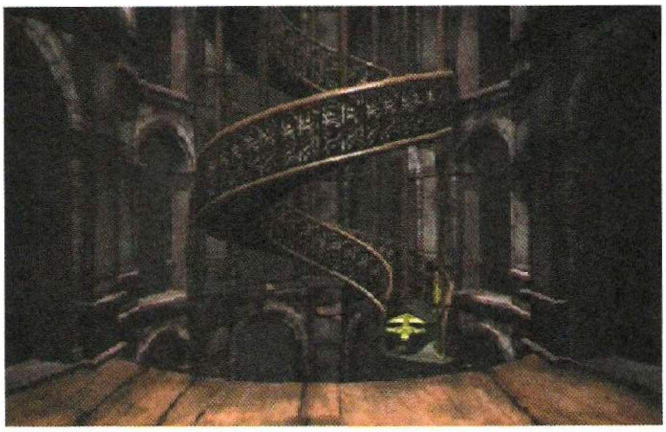


Innovationsfreudig

Der anfänglich gebrauchte Vergleich mit dem Verkaufsschlager Myst kommt nicht von ungefähr. Sowohl die surrealen nebligen Landschaften in 65.000 Farben als auch die Überblendungen von einer in



Ob in Schubladen oder in der Badewanne - Hinweise auf Lösungen finden sich praktisch überall.



Zauberhaft: Die neue 3D-Engine ermöglicht stufenlose Rotationen um die eigene Achse - kein Winkel eines Raumes bleibt dabei verborgen.

die nächste Location erinnern an das bekannte Adventure. Allerdings ist Zork: Nemesis mit zahlreichen Nettigkeiten ausgestattet, die bis jetzt noch nirgendwo zu sehen waren. Allen voran erstaunt die neue Z-Vision-Grafik-Engine, dank derer sich der Spieler an fast jedem Standort im Spiel um 360° um die eigene Achse drehen kann. Das Absuchen eines Raumes nach nützlichen Gegenständen macht bedeutend mehr Spaß, wenn der gesamte Raum ruckfrei am Bildschirm vorbeizieht, immer dann, wenn der Mauscursor den linken oder rechten Bildschirmrand berührt. Mehr noch: Parallel zur Raumgrafik scrollt auch die Klanguntermalung am Spieler vorbei. Steht man beispielsweise neben einem Springbrunnen und dreht sich um seine Achse, so wandert auch der Sound von links nach rechts - oder umgekehrt. Obwohl für Zork: Nemesis einige professionelle Schauspieler und ein bekannter Hollywood-Regisseur (Murder One; Akte X) engagiert wurden, sind die 50 Minuten Videomaterial eher nebensächlich. Über 95 Prozent des Spiels hält sich der Spieler in menschenleeren Räumen auf und sucht das Mobiliar, die Wandverkleidung oder seltsame mechanische Apparate nach versteckten Hinweisen ab. Während man zu Beginn des Spiels noch völlig ahnungslos ist, weiß man schon nach dem Lesen einiger herumliegender Schriftstücke aus dem Tempelinneren, wie schwer und komplex die gestellte Aufgabe ist: Es gilt nicht nur, die vier Alchimisten aus ihrer Gefangenschaft zu be-

Zork im Internet

Die Zork-Serie schart als eine der ältesten Spiele-Reihen natürlich ein Unmenge von fanatischen Anhängern um sich. Im World Wide Web sind wir auf die Suche nach den interessantesten Seiten gegangen. Die folgenden vier Adressen sollten jedem begeisterten Zork-Spieler geläufig sein:



The Unofficial Infocom Homepage

http://www.csd.uwo.ca/Infocom/

Da es die Firma Infocom als solche nicht mehr gibt, sucht man im Web vergeblich nach einer eigenen WWW-Seite. Wem die Informationen auf der Activision-Seite (http://www.activision.com/infocom/home.html) nicht genügen, findet hier vielleicht, was er sucht. Der Autor der inoffiziellen Infocom Homepage widmet jedem Zork-Teil eine HTML-Seite.

The Zork Shrine

http://www.bf.rmit.edu.au/~s9205250/Zork_Shrine.html

Ein Kleinod für Zork-Spieler ist Faye's-Zork-Shrine. Hier finden Sie Lösungen, Interviews und HTML-Links zu allen Zork-Spielen. Als absoluter Zork-Fanatiker hat der Autor megabyteweise Info-Material angehäuft, das in einer solchen Fülle sonst nirgendwo anders zu finden ist.

The WebZork

http://www.ua.com/webzork.html

Ein Dungeon-Abenteuer im Text-Modus erwartet Sie auf dieser WWW-Seite. Die ersten Schritte, um in das VR-Adventure einzusteigen, werden Ihnen unter der obigen Adresse erklärt. Anhand von Text-Kommandos wie „Open Door" etc. läßt sich die Zork-Welt interaktiv erkunden. Wer die Telekom liebt und sich gerne stundenlang online im WWW aufhält, wird sich hier heimisch fühlen.

Zork: The Caverns of Doom

http://ampere.scale.uiuc.edu/~boraski/zork/

Auf dieser Web-Seite finden Zork-Fans die HTML-Umsetzung des Meretzky-Klassikers Zork: Caverns of Doom, das die Grundlage für das 1983 erschienene erste Zork-Spiel bildet. Anhand von HTML-Links kann sich der Leser durch das spannende Abenteuer klicken und die wichtigsten Entscheidungen - fast wie in einem Adventure - selbst treffen.



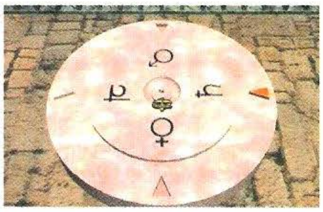
Wer im Glashaus sitzt, sollte erstens nicht mit Steinen werfen und sich zweitens die ausgestellten Gemälde genauer ansehen.



Auf den ersten Blick läßt sich noch nicht erahnen, wozu dieser bizarre Altar dient; auch hier hilft nur logisches Kombinieren und gute Beobachtungsgabe.



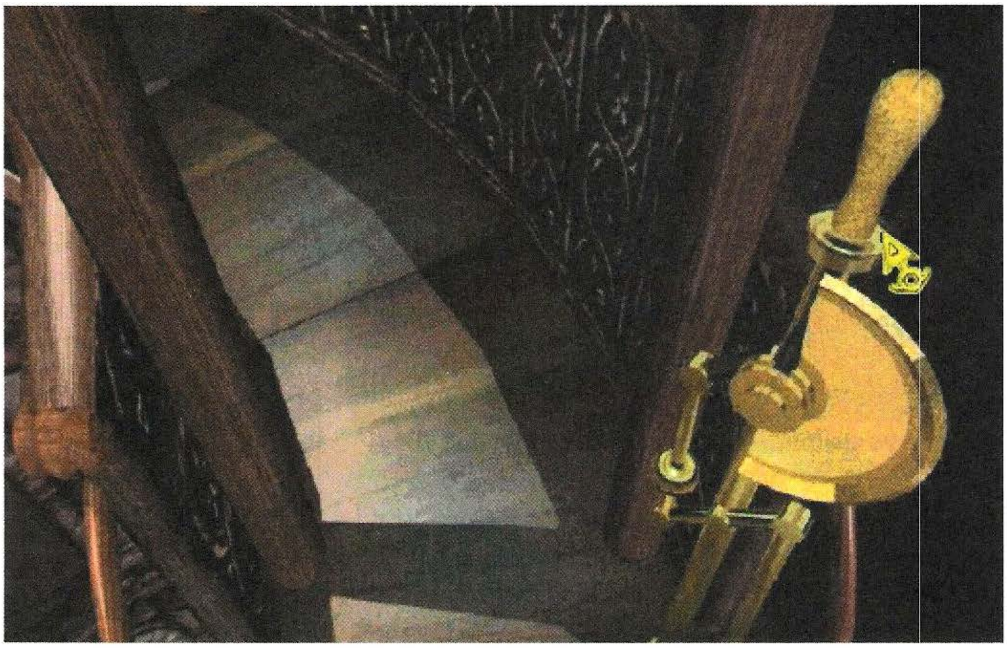
Kurze Zwischensequenzen helfen Ihnen gelegentlich auf die Sprünge.



Die Symbole auf dieser Scheibe müssen richtig gedeutet werden.



Dieses Buch enthält Andeutungen auf mysteriöse Vorgänge und Orte.



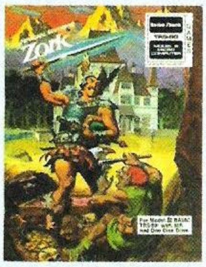
Die Apparatur am Fuß der Wendeltreppe gibt Rätsel auf: Wenn Sie allerdings die Umgebung aufmerksam absuchen, werden Sie schnell herausbekommen, wie Ihnen diese Anlage den Zugang zu anderen Gebäudeteilen ermöglicht.

freien, sondern auch, ihnen die Macht über die vier korrespondierenden Naturgewalten (Feuer, Wasser, Erde und Luft) zurückzugeben. Dafür muß der Spieler gefährliche Reisen in vier andere Dimensionen unternehmen und dort jeweils ein weiteres, eigenständiges Adventure lösen. Daß Zork: Nemesis nicht zwischen Mittagessen und Kaffeetafel zu lösen ist, dürfte klar sein. Ein fortgeschrittener Adventurer wird weit über 40 Stunden beschäftigt sein, wenn er das Spiel ohne Hilfestellung meistern will.

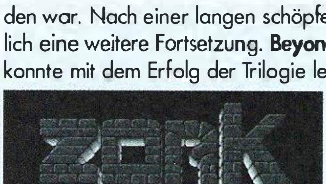
Englisch-Kauderwelsch

Trotz der eingebauten Hint-Funktion, die zu jedem gestellten Puzzle einige mehr oder weniger nützliche Hinweise bereithält, vermißt man eine Untertitel-Option, die die vielen gesprochenen Kommentare im Klartext einblendet. Da manche Rätsel auf Hinweise bauen, die der Spieler nur aus den Videoclips beziehen kann, ist ein deutschsprachiger Spieler oft auf mehrmaliges Hinhören angewiesen. Eine synchronisierte Fassung ist bereits in Arbeit, läßt aber noch bis Ende Mai auf sich warten - wer gleich jetzt ins Zork-Universum abtauchen will, sollte also ein Wörterbuch parat halten. Die Ankündigung, Zork: Nemesis würde nur auf Windows 95-Rechnern laufen, kann jetzt glücklicherweise widerrufen werden. Wer sich die Installation des 32 Bit-Betriebssystems sparen will, kann alternativ auf eine DOS-Version

Die Zork-Story



Im Jahre 1981 konnten Computerbesitzer zum ersten Mal in die unterirdische Welt von Zork hinabsteigen. Zur damaligen Zeit, als Computersysteme mit 64 Kbyte Hauptspeicher noch als Luxusartikel galten, waren Grafik und Sound keine Voraussetzung für ein erfolgreiches Spiel. Im ersten Teil der Zork-Trilogie, **The Great Underground Empire**, konnte der Spieler insgesamt 110 verschiedene unterirdische Räume erkunden. Da am Bildschirm nur einfacher Text zu sehen war, mußte man aus einem Wortschatz von fast 700 englischen Begriffen Sätze bilden (WALK WEST, TAKE THE WREST etc.), um der Lösung Schritt für Schritt näherzukommen. Auch in **Zork II: The Wizard of Frobos** (1982) und **Zork III: The Dungeon Master** (1982) wurde das Text-Parsersystem beibehalten, das inzwischen zu einer Art Markenzeichen für den Hersteller Infocom geworden war. Nach einer langen schöpferischen Pause erschien 1987 endlich eine weitere Fortsetzung. **Beyond Zork: The Coconut of Quendor** konnte mit dem Erfolg der Trilogie leider nicht mithalten. Erst als Steve

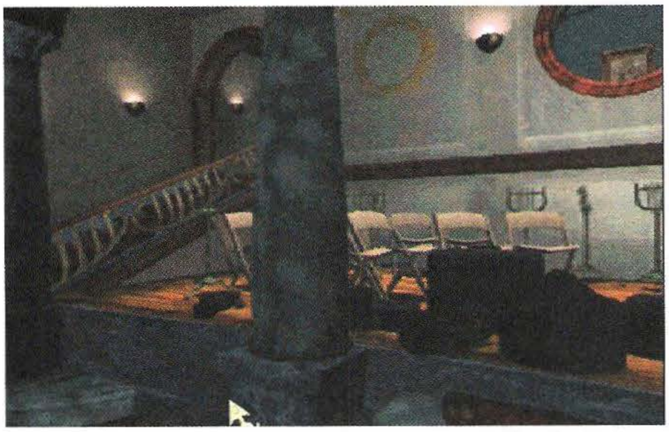


Meretzky, einer der aktivsten und bekanntesten Infocom-Programmierer, die Sache in die Hand nahm, wurde der nächste große Erfolg erzielt: **Zork Zero: The Revenge of Megaboz** (1988) verfügte bereits über spielbegleitende Grafik, griff aber immer noch auf eine Abwandlung des bewährten Text-Parsers zurück. Vor der Übernahme Infocoms durch Activision hörte man lange Zeit nichts mehr von Zork. Erst 1993 folgte mit **Return to Zork** ein neuer Knüller. Return to Zork spielt 700 Jahre nach dem Zusammenbruch der unterirdischen Zork-Reiches und verblüffte als eines der ersten PC-Spiele mit Filmclips und gerenderter Grafik. Seit seinem Erscheinen vor drei Jahren sind weltweit über eine Million Exemplare des Programms verkauft worden.

Statement



Fein, fein, was uns Activision da aufgetischt hat. Eine der ältesten Adventure-Reihen der Welt hätte wohl auch keine laue Fortsetzung verdient. Zork: Nemesis kann durch seine mystische Handlung, die vielen Puzzles und ausgeklügelte Technologien überzeugen. Obwohl die Käufer-Zielgruppe wohl am ehesten in Richtung Myst zu finden ist, kann Zork auch den Liebhaber klassischer Adventures begeistern - falls diese Trennung des Adventure-Genres überhaupt noch gültig ist. Activision zeigt, daß Videoclips und Rendergrafik nicht immer eine Spielspaß-Bremse sind.



Klappstühle auf der Bühne, Notenständer, Instrumentenkoffer: Ihre Recherchen führen Sie auch in diesen offenbar fluchtartig verlassenen Konzertsaal.



Zork: Nemesis zeigt eindrucksvoll, wie hochauflösende gerenderte Grafiken auszusehen haben: Sorgfalt bis ins Detail und faszinierende Effekte.

des Spiels zurückgreifen, die von Activision auf die selbe CD-ROM gepackt wurde. Rechner der Pentium-Klasse werden übrigens von beiden Versionen bevorteilt - hier gibt es neben dem Geschwindigkeitszuwachs gegenüber 486ern auch noch zusätzliche Hintergrund-Animationen zu sehen.

Thomas Borovskis ■



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 35-80 MB	General Midi
CD 1.500 MB	Audio

REQUIRED
486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

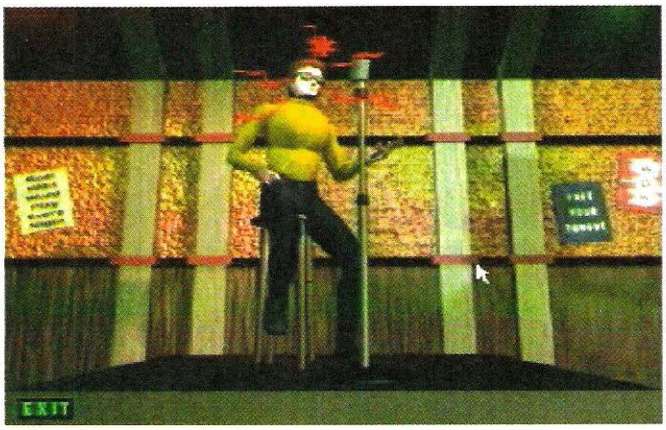
Grafik	91%
Sound	91%
Handling	79%
Spielspaß	89%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Ein eigenes Musikvideo zusammenstellen, davon hat nicht nur der geneigte Rockfan schon seit Jahren geträumt - Total Distortion bietet diese Möglichkeit. Ganz wichtig dabei: Statt langweiliger Synthesizer-Loops röhrt hier endlich mal ordentlich die Stromgitarre aus den PC-Boxen.

Total Distortion

Spielwiese



Jetzt tanzen alle Puppen, macht auf der Bühne Licht: Bis man sein erstes Konzert vor freiwilligen Zuhörern geben darf, ist es ein langer Weg.



An diesem Mischpult können Sie Ihre selbstgedrehten Videos ansehen.



In Ihrem Wohnsilo befinden sich u. a. die Bibliothek und die Küche.

Nachdem der wahre Rocker im Hauptmenü erstmal alle vier Kanäle auf „hard" gestellt und den Lautstärkeregler ganz nach rechts gefahren hat, kann das schräge Abenteuer beginnen. Es ist eine wahre Freude, welche Geräusche und Klangfetzen die Programmierer von Pop Rocket aus der heimischen Soundkarte kitzeln. Massenweise abgedrehte Samples, Effekte und immer wieder kreischende E-Gitarren - da macht die Erkundung der fremden Dimension gleich doppelt Spaß! Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Videoproduzenten und läßt sich mitsamt seines bestens ausgestalteten Wohnturms in die „Distortion Dimension" teleportieren, wo kürzlich eine Fülle von lautem Gitarrenlärm geortet wurde. Um nun irgendwann auf die Erde zurückkehren zu können, muß dort interessantes Material für Musikvideos zusammengetragen werden.

Mahlzeit!

Wenn die Clips dann vor Ort gedreht und an die TV-Produzenten auf der Erde verkauft sind, darf die erste Million auf's Konto fließen. Es besteht freilich auch die Gefahr, völlig abgebrannt in dieser fremden Dimension zurückzubleiben und entweder zu verhungern oder von bösartigen Eingeborenen aufgefressen zu werden. Für Kurzweil ist gesorgt: Schon allein im eigenen Personal Media Tower gibt es allerhand zu entdecken. Die Bücherei zum Beispiel, in der sich neben allerlei mehr oder weniger nützlichen Informationen auch Puzzles und Mini-Spiele finden, die es ruckzuck zu lösen gilt. „Games within Games" heißt das im Fachjargon und ist bei Total Distortion klasse gelöst. Witzig ist auch der Besuch der Bordküche: Dort kann sich der Spieler nicht nur einen Burger nach eigenem Gutdünken belegen lassen, sondern auch seinen Lieblings-Softdrink kreieren.

Stefan Gnad ■

Statement



Halbwegs sattelfest in Englisch sollte man schon sein, wenn man sich auf dieses verrückte Abenteuer einläßt - notfalls hilft ein Griff zum Wörterbuch. Total Distortion verbindet die MTV-Hektik mit Monty Python's „Spot The Looney"-Witz und versetzt das Ganze mit einem Schuß Day of the Tentacle. Freaks und solche, die es werden wollen, finden hier eine Spielwiese zum Austoben.



Wenn Sie den „Personal Media Tower" betreten, treffen Sie bereits auf die ersten Gegner. Vor allem dieser Knabe zieht ganz andere Saiten auf.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 3 MB	General Midi
CD 643 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	70%
Sound	80%
Handling	70%
Spielspaß	71%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Mindscape
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

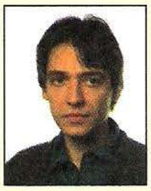
Tomcat Alley

Cool, Man?

Sega möchte nun auch auf dem PC Fuß fassen. Ob ihm das mit Tomcat Alley gelingt, bleibt abzuwarten. Der Erfolg hängt u. a. davon ab, wie viele PC-Spieler Spaß daran finden, ihre Intelligenz vor dem Einschalten des Computers an der Garderobe abzugeben...

Oft ist es ja so, daß die „coolsten" Zeitgenossen auch diejenigen sind, denen es besonders schwer fällt, bis drei zu zählen. Bei dem Protagonisten von Tomcat Alley muß es sich um einen solchen Kerl handeln: cool bis in die Zehenspitzen, zusammengekniffene Augen und ein Gang wie John Wayne in seiner besten Zeit - nur hat er fünf Jahre nach Gorbatschow immer noch nicht kapiert, daß der Kalte Krieg zwischen Rußland und den USA längst Geschichte ist. Und so jagt er mit seiner Fliegerstaffel unverdrossen einem russischen General nach, der sich in Mexiko eingenistet hat, um die westliche Welt mit chemischen Waffen in die Luft zu blasen.

Statement

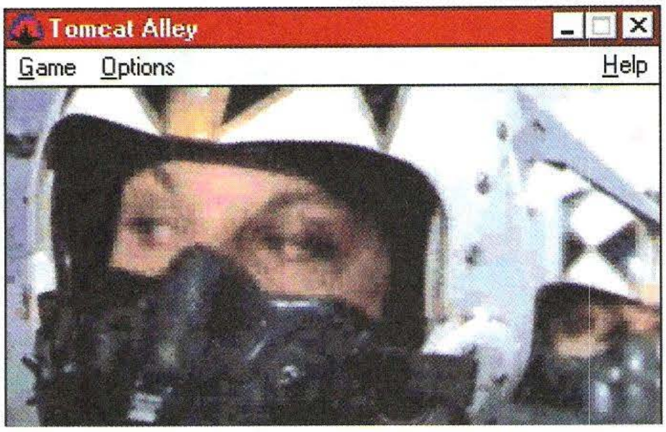


Ein Computerspiel, das von A bis Z aus schlechten Videosequenzen mit drittklassigen Schauspielern besteht - das hat uns gerade noch gefehlt! Zumal der Spieler kaum Eingriffsmöglichkeiten hat - ein Klick hier, ein Klick da, und schon ist man im nächsten Level! Für wie dumm halten einen die Entwickler dieses Machwerks eigentlich?

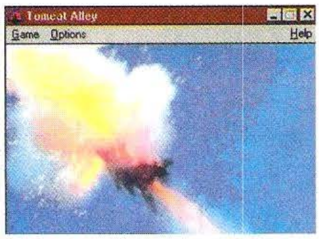
FMV-Autopilot

Da unser cooler Fighter-Pilot nicht besonders hell im Kopf ist, hat man ihm sämtliche Möglichkeiten entzogen, seinen Jet selbst zu steuern. So torkelt er nun hilflos durch erschütternd schlechte Filmsequenzen, in denen es lediglich darauf ankommt, im richtigen Moment auf die richtige Stelle des Bildschirms zu klicken. Auf diese Weise erledigt man den Funkverkehr mit seinen Flügelmännern, wählt Waffen aus oder versucht, vor feindlichen Raketen in Deckung zu gehen. Hat man dann schließlich einen feindlichen Jet erwischt, tut's zur Belohnung einen großen Knall. Wer bis jetzt glaubte, Computerspiele hätten etwas mit Taktik zu tun, der kann sich nun eines besseren belehren lassen. Bemerkenswert, mit welcher Konsequenz die Designer um jedes Feature, das dem User eine Spur von eigenständigem Handeln abverlangt, einen riesigen Bogen gemacht haben.

Herbert Aichinger ■



Besonders ernüchternd ist in Tomcut Alley, daß nicht jeder Level mit komplett neuen Videosequenzen aufwartet. Bei den häufigen Wiederholungen stellt sich dann auch recht schnell Langeweile ein.



Getroffen! Die Explosionseffekte sind noch das Spektakulärste.



Immerhin kann Tomcut ein paar interessante Blickwinkel bieten.



Nach dem erfolgreichen Einsatz herrscht eine gelöste Stimmung in der Truppe, und unsere Pilotin steht im Zentrum des Interesses.

SPECS & TECS

● VGA	Tastatur
SVGA	Maus
● DOS/WIN 3.1	Joystick
● WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 572 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	54%
Sound	62%
Handling	51%
Spielspaß	18%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 70,-
CD-Advantage	sehr gut

Spud

Spielzeugkiste

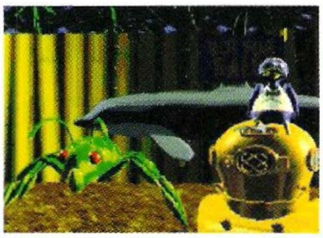
Spud ist ein kleiner Junge, dem sein Opa, ein Spielzeugmacher, abhanden gekommen ist. Hinter der Sache steckt Dr. Chillblane, der mit Hilfe von Opas Spielzeugmaschine die Weltherrschaft übernehmen will. Also macht sich Spud auf, seinen Großvater zu suchen und dem Bösewicht das Handwerk zu legen.



Nur wer es verstanden hat, den Gummi-Elch zum Leben zu erwecken, darf eine Schlittenfahrt durch die Lüfte unternehmen.

Ein dümmlicher Plot? Gewiß, aber das ist man im Computerspiele-Bereich ja schon fast gewöhnt - und oft genug läßt gutes Gameplay schließlich die Story zur Nebensächlichkeit verkommen. Nicht so bei Spud: zwar verspricht die Verpackung ein aufregendes „360° Interactive Game" und scheut sogar vor Vergleichen mit Myst nicht zurück, aber die Wirklichkeit sieht dann doch um einiges trostloser aus.

Bereits im Intro läßt die grobe VGA-Grafik keine rechte Freude aufkommen, und die Soundsamples der Sprachausgabe sind derart undeutlich und verzerrt, daß man schon sehr genau hinhören muß. Auch mit den „atmosphärischen Musikstücken" ist es nicht so weit her, denn sie sind meist sehr kurz und werden gnadenlos so oft wiederholt, bis man in eine andere Location wechselt.



Skurrile Charaktere bevölkern in Spud die Szenerie.



Manche Figuren sparen nicht mit nützlichen Tips.

Halbgare Features

Spud enthält eine ganze Reihe an Features, die in dieser Art bislang noch nicht oft in Computerspielen zu sehen waren. So hat der User die Möglichkeit, die 3D-Umgebung der ca. 200 Orte in einer stufenlosen 360°-Rundum-Sicht in Augenschein zu nehmen und im 3D-Inventory aus vorhandenen Items neue Charaktere zusammenzubasteln. Wenn man ferner mit einer der witzigen Comic-Figuren ein Gespräch beginnt, muß man es sich nicht an Ort und Stelle zu Ende anhören, sondern kann während der Unterhaltung die Gegend weiter erforschen.

Doch was nützen all die Features, wenn sie nur halbherzig umgesetzt werden? Im Grunde handelt es sich bei Spud nämlich um ein stinknormales Adventure der einfachsten Sorte: Räume nach Items absuchen, Items einsammeln und gegebenenfalls miteinander kombinieren, um eine bestimmte Wirkung zu erzielen...dabei sind die gebotenen Puzzles derart bieder, daß jeder, der vorher schon einmal ein Top-Adventure in den Fingern gehabt hat, nur ein müdes Lächeln für sie übrig hat.

Spud hätte sicherlich ein abgefahrenes surrealistisches Abenteuer werden können, wenn man das Programm nicht derart auf „kindlich" getrimmt hätte. Für Kinder ist Spud nämlich aufgrund einiger brutaler Szenen und der „coolen" Sprüche, die so manche Figur mit ihrem losen Mundwerk abläßt, auch nur bedingt geeignet. Schade um die vertane Chance!

Herbert Aichinger ■

Statement



Anscheinend war man sich bei Alternative Software nicht ganz schlüssig, für wen man Spud eigentlich entwickeln will. Auf den ersten Blick sieht es wie ein typisches Kinderprogramm aus, enthält jedoch Szenen, die ich aufgrund ihrer Brutalität meinen Söhnen nicht vorsetzen würde. Für ausgewachsene Abenteurer ist Spud jedoch zu einfach und auch zu albern. So fragt man sich, wer Spud überhaupt spielen soll?!

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 10 MB	General Midi
CD 261 MB	Audio

REQUIRED
486SX50, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	62%
Sound	52%
Handling	65%
Spielspaß	55%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Game Tek
Preis	ca. DM 89,95
CD-Advantage	gut

Space Hulk für Windows 95

Aliens im Fenster

Lange hat es gedauert, nun ist es endlich soweit: auch unter Windows lassen sich Monster in 3D-Labyrinthen bekämpfen. Das ehemals zweidimensionale Strategiespiel Space Hulk wurde von Electronic Arts einer Generalsanierung unterworfen, bis es schließlich ein reinrossiges 3D-Actionspiel wurde.



Auch in großer Nähe noch erkennbar: diese Aliens gehören sicherlich nicht zu dem Personenkreis, mit dem man abends sein Bier trinkt.

Dank Direct-X können auch unter Windows 95 Spiele fast direkt auf Grafik- und Soundkarte zugreifen. Nur eine dünne Treiberschicht sorgt für Sicherheit und Zugriff auf spezielle Features der Hardware - vorausgesetzt, ein Direct-X-Treiber ist vorhanden. Da dies fast nie der Fall ist, werden Standardtreiber verwendet, die alle Beschleunigerfunktionen der Hardware lahmlegen und so das Prinzip ad absurdum führen. Auch Space Hulk leidet unter den Windows-Mängeln: das kurzweilige Spiel gehört nicht zu den schnellsten und produziert auf diversen Grafikkarten haarsträubende Grafikfehler. Die Grafiktechnik, die auch nahegelegene Objekte detailreich und ohne Pixelhaufen darstellen kann, verliert so stark an Wert.

Space Hulk ist kein Spiel wie andere 3D-Action-Spiele: in 64 Missionen muß man versuchen, vier Roboter durch verschlungene Gänge zu lotsen, sie selbst oder per Fernsteuerung diverse Aufgaben wie etwa Patrouille, Gegenstand aufnehmen etc. erledigen zu lassen. Die Missionen sind teils recht schwierig zu meistern, da die kräftig gebauten Gegner eine gewisse Intelligenz zu besitzen scheinen und die eigenen Roboter nur das tun, was ihnen aufgetragen wurde.

Statement



Wir Tester mögen mehr 3D-Action-Spiele sehen als andere Menschen, dennoch habe ich das Gefühl, das Genre ist mittlerweile ausgereizt. Man schleicht halt durch die Gänge und bekämpft ein paar Aliens - kein Rätsel, keine plötzliche Wendung der Story sorgt für Abwechslung. Um das strategische Können zu testen, eignen sich andere Spiele einfach besser.

Veni, Vidi, Visa

Wer eine Vorliebe für einfach gestrickte Ballerspiele hat, ist mit Space Hulk nicht gut beraten. Aber auch wer den Vorgänger mochte, wird an der Neuauflage wenig Freude haben. Das Actionspiel richtet sich an diejenigen unter uns, die auch in der Freizeit freiwillig denken.

Harald Wagner ■



Den verschiedenen Gegnern ist nur mit individuellen Strategien beizukommen.



Gut gebrieft ist halb gewonnen: nur wenige solcher Animationen füllen die CD-ROM.



Den meist hordenweise angreifenden Gegnern sollte man nicht alleine begegnen. Die Landkarte dient dem Steuern der eigenen Mitstreiter.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 0 MB	General Midi
CD 620 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu 8 Spieler im IPX-Netzwerk

RANKING

3D-Action

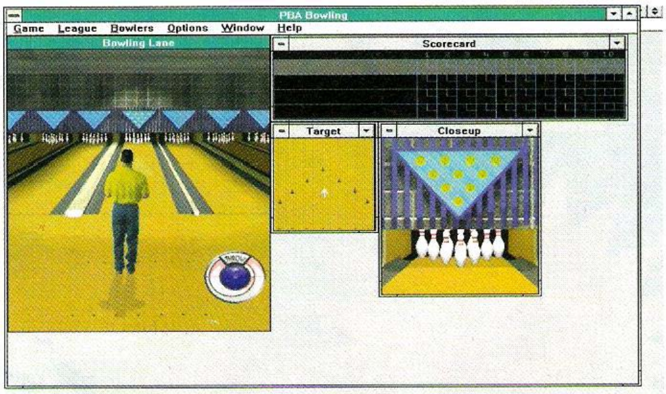
Grafik	80%
Sound	70%
Handling	77%
Spielspaß	67%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

PBA Bowling

Zum Kugeln

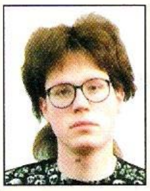
In der Rubrik „Abkürzungen, die die Welt nicht kennt", stellen wir Ihnen in diesem Monat die PBA vor - PBA wie „Professional Bowlers Associations". Unter der Federführung der Vereinigung kegelnder Amerikaner entwickelte Bethesda Softworks eine Bowling-Simulation unter Windows.



Ähnlich wie bei einer Golf-Simulation bestimmt man mit gut getimten Mausklicks den Schwung und die ungefähre Richtung der Bowling-Kugel.

Für die einen ist es die Krönung einer stressigen Arbeitswoche, für andere ähnlich spannend wie Hallenhalma oder Rasenschach: Trotz stetig wachsender Fangemeinde und Olympia-Ehren ist Bowling das geblieben, was es immer war - eine Disziplin, die man doch eher aus gesellschaftlicher denn aus sportlicher Motivation gepflegt. Wen es auch am PC in den Fingern juckt, der darf sich jetzt bei PBA Bowling austoben. Das Programm simuliert eine Bowling-Bahn, die alle gängigen Spielvarianten zuläßt. Doch die Sache hat einen Haken: Der auf vier Fenstern parallel laufenden Simulation fehlt es an Langzeitmotivation.

Statement

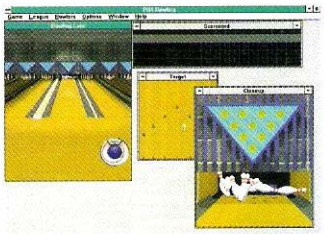


Bowling-Fans werden natürlich jubeln. Fakt ist aber, daß PBA Bowling keine ernstzunehmende Alternative für einen zünftigen Kegelabend darstellt. Das versprochene „Es ist Freitagabend auf Deiner Lieblingsbahn"-Feeling kommt bei DER schludrigen Präsentation garantiert nicht auf. Sorry, der Durchbruch des Cyberbowling wird wohl noch ein Weilchen auf sich warten lassen.

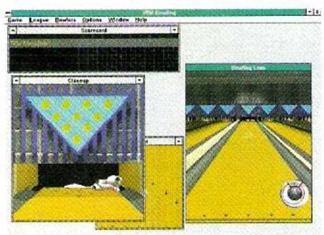
Schwebende Kegel

Recht schnell hat der Spieler nämlich genau die Einstellung herausgefunden, mit der bei jedem weiteren Schub alle neune fallen und muß feststellen, daß zwischen der Realität und PBA Bowling Welten liegen. Ärgerlich ist auch die lieblose Aufmachung des Programms: Statt unsinniger Spielereien wie den Auswahlmöglichkeiten Kegler oder Keglerin, und der Hemd-, Hosen- und Kugelfarbe hätte man sich mehr Sorgfalt bei der technischen Umsetzung gewünscht. Die digitalisierte Spielerfigur wird nach dem Abwurf abrupt ausgeblendet, die umgeworfenen Kegel schweben in der Luft und die Kugel eiert durch den Sperrbalken hindurch. Eine musikalische Untermalung fehlt komplett, dafür gibt es drei Schwierigkeitsstufen und die Möglichkeit, mit mehreren Teams in einer Liga anzutreten.

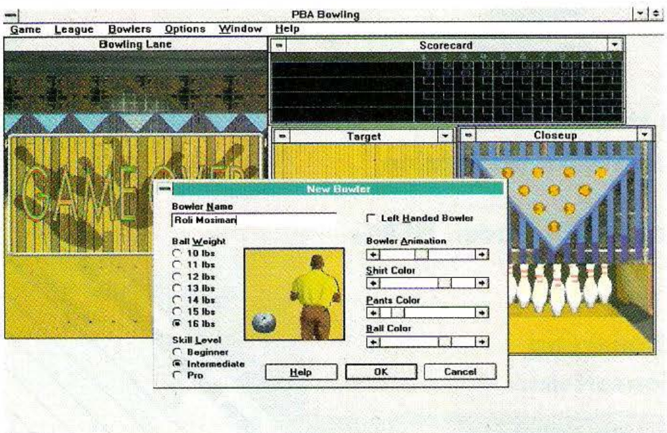
Stefan Gnad ■



Alle neune: Das elektronische Display zeigt die umgeworfenen Kegel.



Die Fenster dürfen beliebig über den Bildschirm verteilt werden.



Ein Feature, das uns gerade noch gefehlt hat: Bei PBA Bowling können Sie die Farbe der Kugel dem Shirt des Bowlers anpassen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 13 MB	General Midi
CD 23 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Sportspiel

Grafik	60%
Sound	30%
Handling	75%
Spielspaß	31%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	mangelhaft

Worms Reinforcements

Wurmfortsatz

Mit der Zusatz-CD zu ihrem explosiven Würmerspiel zeigen die Entwickler von Team 17, wie ersprießlich es sein kann, den Kontakt zu seinen Kunden zu pflegen. In dem halben Jahr seit dem Erscheinen von Worms waren die Spieler jedenfalls nicht untätig und schickten fleißig Anregungen ein, die nun zum Teil ihren Weg auf die Reinforcements-Disk gefunden haben.

Über mangelnde Resonanz kann sich Team 17 wahrlich nicht beklagen: Es gibt im Internet eine ganze Reihe von inoffiziellen Seiten, auf denen sich User ihre eigenen Gedanken zum Thema Worms machen. Natürlich unterstützt Team 17 derartige Aktivitäten nachhaltig, tragen sie doch dazu bei, dem Spiel zu noch größerer Popularität und noch mehr Anwenderfreundlichkeit zu verhelfen. Worms Reinforcements hat es demnach ganz schön in sich - hier handelt es sich einmal um eine Zusatz-Disk, die nicht nur die obligaten Zusatzlevels umfaßt, sondern darüber hinaus eine ganze Menge von wirklich sinnvollen Erweiterungen bietet. Nett, aber weniger spektakulär sind die sechs neuen Audio-Tracks und die Speech-Packs, die schon in den Ur-Worms eher mäßiger Qualität waren. Interessanter erscheint da schon die Möglichkeit, nun eigene Sprach-Samples zu integrieren und per Malprogramm selbst völlig frei neue Levels zu kreieren. Besonders zu begrüßen sind die neuen Multiplayer-Features für die Würmerjagd im Netzwerk oder per Modem. Einzelspieler hingegen werden sich über den Missionsmodus freuen, in dem man Aufgaben von allmählich ansteigendem Schwierigkeitsgrad zu meistern hat.

Auch die Verbesserungen im Detail sind nicht zu verachten: so kann sich jetzt unter den Bomben gelegentlich ein Blindgänger befinden, und neue Waffen sorgen unter anderem dafür, daß feige Würmer, die sich einfach in die Erde buddeln, nicht mehr ungeschoren davonkommen...

Herbert Aichinger ■

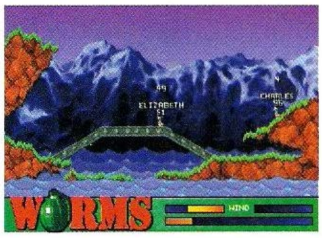
Statement



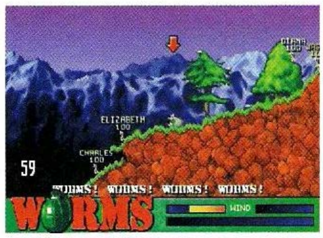
Endlich wieder mal eine Erweiterungs-CD, bei der man nicht das Gefühl hat, abgezockt zu werden! Worms Reinforcements bietet so viele neue Features, daß man sie auf einer Seite gar nicht alle aufzählen kann. Für alle begeisterten Worms-Spieler stellt die Disk sicherlich eine lohnenswerte Investition dar.



Explosiv geht es allemal zu in Worms, auch wenn die Grafiken nicht unbedingt der Weisheit letzten Schluß darstellen. Mit Reinforcements hat man nun die Möglichkeit, seine Kampftaktik noch weiter zu verfeinern.



Wer will, kann sich nun auch eigene Levels im PCX-Format kreieren.



Der Spieler darf jetzt sogar selbst seine Wurmsprüche sampeln.



Die Worms-Welten werden für jede Runde per Zufallsgenerator aus einer Vielzahl von abgefahrenen Versatzstücken neu zusammengebastelt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 112 MB	Audio

REQUIRED
486SX25, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX4/100, 8 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Netzwerk, Modem

RANKING

Strategie/Geschicklichkeit

Grafik	74%
Sound	69%
Handling	91%
Spielspaß	87%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Team 17
Preis	ca. DM 50,-
CD-Advantage	sehr gut

The Rise and Rule of Ancient Empires

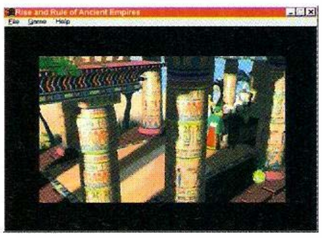
Kulturschock

Beflügelt durch die Lobeshymnen auf den SimCity 2000-Clone Caesar 2, hat Sierra den nächsten Klassiker im Visier: Ancient Empires ist eine Art „Civilization light", das neben den gerenderten SVGA-Bauwerken auch noch mit seiner Multiplayer-Tauglichkeit glänzt.

Chinesen, Ägypter, Mesopotamier, Griechen, Kelten und Inder - das sind die sechs antiken Zivilisationen, die zur stärksten Macht in Europa bzw. Asien aufsteigen wollen. Städte werden gegründet und ausgebaut, neue Waffen und Techniken entwickelt, Handelsrouten eingerichtet und Soldaten ausgebildet. All dies geschieht rundenweise auf einer scrollbaren Karte im CivNet-Look, die das Territorium von oben zeigt. Wenn Sie an der Reihe sind, lotsen Sie Fußtruppen, Siedler, Reiter und Segelschiffe über das Terrain und erkunden so nach und nach das anfangs abgedunkelte Einzugsgebiet Ihrer Feinde. Ein Klick auf eine Siedlung genügt, um eine Stadtansicht mit gerenderten SVGA-Gebäuden einzublenden, wo sich die Nahrungsverteilung und die Forschungs-Schwerpunkte regulieren lassen; wenn Sie z. B. dem Bausektor mehr Kapazitäten zuweisen, können Sie schon bald Tempel, Akademien, Kasernen und Stadtmauern konstruieren.



Von den Pferdeställen über die Kaserne bis hin zur Stadtmauer - Civilization, wohin man blickt.



Dutzende von kurzen Animationen illustrieren wichtige Ereignisse.

Zivildienst

Die Langzeitmotivation von Civilization 2, das auch nach mehreren Wochen und Monaten Spielzeit nichts von seiner Attraktivität einbüßt, erreicht Ancient Empires schon deshalb nicht, weil sich die Designer weitgehend an die historischen Vorgaben gehalten haben. Als ägyptischer Pharao werden Sie deshalb nie in die Verlegenheit kommen, Ihrem Gegner eine Atombombe schicken zu können oder eine Eisenbahnlinie zwischen Kairo und Alexandria einzurichten. Aber auch bei den Statistiken und Analysen schneidet das Programm bescheiden ab: Im Vergleich zur brillanten „Civilopädie"-Funktion ist die notdürftige Help-Datei von Ancient Empires natürlich ein schlechter Witz. Gegenüber dem sowohl einsteigerfreundlicheren als auch anspruchsvolleren Civ 2 bleibt die Spielzeit einigermaßen überschaubar; in zwei bis drei Stunden läßt sich eine Partie durchspielen, was im Modem-/Netzwerk-Betrieb (der einzige Trumpf gegenüber Civ 2) sehr vorteilhaft ist. Äußerst unangenehm sind aber die übermäßig langen Wartezeiten auf die Züge des Computergegners; je nachdem, wie viele Völker (maximal vier) teilnehmen, wartet man bereits nach wenigen Runden bis zu eine Minute und länger, bis man wieder eingreifen darf.



Déjà vu: Kleine Icons symbolisieren die Städte und Einheiten. Die Übersichtskarte in der linken unteren Ecke zeigt die bereits erforschten Gebiete.

Petra Maueröder ■

Statement



Wenn Sierra schon so dreist Spielprinzip und Aufmachung von Civilization abkupfert, dann sollte das Ergebnis auch einigermaßen komplett sein. Statt dessen enthält Ancient Empires nur einen Bruchteil der Möglichkeiten des haushoch überlegenen Vorbilds - nach ein paar durchaus unterhaltsamen Stunden ist die Luft raus, weil man die Features dieses Strategie-Winzlings restlos ausgereizt hat.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 10 MB	General Midi
CD 94 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
maximal vier Spieler per Modem/Nullmodem/Netzwerk

RANKING

Strategie

Grafik	75%
Sound	70%
Handling	65%
Spielspaß	56%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft



„Alle Männer sind Schweine, die haben ja immer nur das eine im Kopf!“, sagen die einen, und die anderen konstatieren entnervt: „Gestern stand sie geschlagene zwei Stunden vor ihrem überquellenden Kleiderschrank und seufzte dann, daß sie nichts zum Anziehen hätte.“ Man kann sich eigentlich keinen größeren Gegensatz vorstellen als den zwischen Mann und Frau - so ist es kein Wunder, daß der Kampf der Geschlechter irgendwann in der Zukunft einmal eskaliert...

Gender Wars

Ehekrach

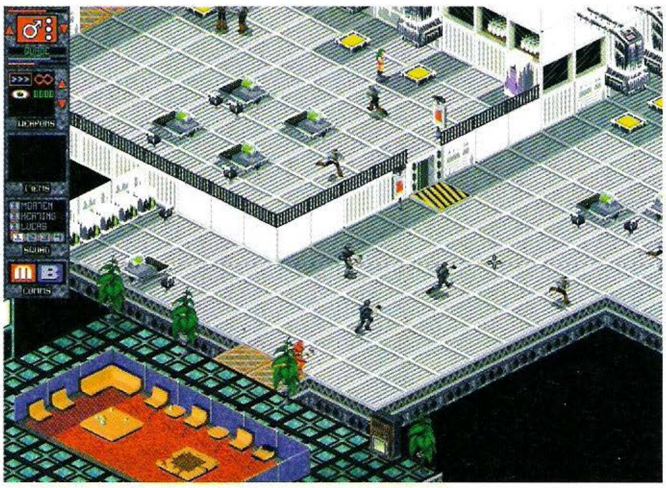
SCI, die britische Softwarefirma, die erst vor ein paar Wochen das eigenwillige Adventure Kingdom O'Magic auf den Markt brachte, macht nun den ewigen Konflikt zwischen Männlein und Weiblein zum Thema eines Computerspiels.
Während heutzutage noch subtile psychologische Waffen im täglichen Hickhack zwischen verbitterten Eheleuten dominieren und der Streit zwischen „Emanzen“ auf der einen Seite und „Machos“ auf der anderen vornehmlich in Wortgefechten ausgetragen wird, greifen die beiden gegnerischen Parteien im Lauf der Zeit zu immer drastischeren Mitteln. Man hat sich einfach so weit auseinandergelebt, daß man es nicht mehr aushält, in einer Stadt, geschweige denn unter einem Dach miteinander zu leben. Den Kommunen bleibt nichts anderes mehr übrig, als Partei zu ergreifen: entweder man beherbergt nur noch Frauen oder nur noch Männer - bei einer „gemischten“ Bevölkerung könnte von öffentlicher Sicherheit nicht mehr die Rede sein, Mord und Totschlag würden das Stadtleben eher früher als später buchstäblich zum Erliegen bringen. Doch damit ist der Höhepunkt der Eskalation noch lange nicht erreicht. Einige Jahrhunderte später schotten sich die Geschlechter in eigenen Frauen- und Männerstaaten voneinander ab und führen erbitterte Vernichtungskriege - die sogenannten Gender Wars - gegeneinander. Das Problem mit der Fortpflanzung versucht man dabei durch fortgeschrittene Clone-Techniken in den Griff zu bekommen, was allerdings nur bedingt funktioniert. Immer noch bleibt man bei der Arterhaltung auf das jeweils andere Geschlecht angewiesen.
Mit der Zeit erweist sich die Kriegsführung im großen Stil als ineffektiv, und man verlegt sich auf die Infiltrierung gegnerischer Städte mit kleinen Elite-Einheiten, die diese sozusagen von innen aushöhlen sollen.





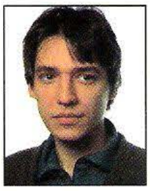


Bei den gewagten Flugsequenzen rutscht den Herren der Schöpfung schon mal das Herz in die Hose...



Betritt man einen neuen Raum, kann man erst einmal seine „niederen“ Soldaten vorschicken, um das Terrain von Feinden zu „säubern“.

Statement



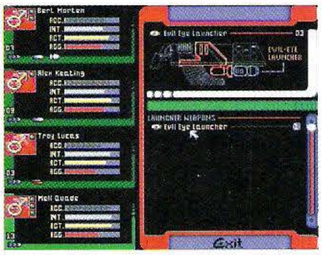
Da mir bereits LBA und Crusader sehr viel Spaß machten, stürzte ich mich voller Begeisterung auf den Test von Gender Wars, und meine hohen Erwartungen wurden nur insofern etwas enttäuscht als das Spiel außer der abgefahrenen Thematik eigentlich nicht viel Neues bietet. Bei der herrlich schwarzhumorigen Aufbereitung des Geschlechterkriegs bekommen beide Parteien deftig ihr Fett weg, so daß das Programm eigentlich nie Gefahr läuft, ins Sexistische abzugleiten. Da man jedoch bei der Lösung der Aufgaben fast immer skrupellos die Waffen sprechen lassen muß, hat die USK die Altersempfehlung „Ab 18" ausgesprochen. Allen Erwachsenen, die in der Lage sind, friedlich mit dem Thema Gewalt umzugehen, und die wissen wollen, wie man Beziehungsprobleme NICHT lösen sollte, sei Gender Wars dennoch wärmstens ans Herz gelegt.

Bierbäuche und Kaffeeklatsch

Als Spieler steuert man eine bis zu vier KämpferInnen umfassende Elitetruppe über das feindliche Terrain, das sich aus der isometrischen Perspektive in feinsten SVGA-Grafiken darbietet. Vor Antritt einer Mission kann man entscheiden, ob man sich für die weibliche oder die männliche Sache starkmachen will. Anschließend illustrieren ironische Render-Zwischensequenzen den Flug zum Einsatzort. Während das „starke Geschlecht" dabei schon mal vor lauter Flugangst nach der Mama ruft und ohnmächtig wird, verlassen Pilotinnen zuweilen mutig den Steuerknüppel, um vor dem Spiegel das Make-Up aufzufrischen - dafür riskiert man schließlich gerne einen Absturz! Auch in den eigentlichen Spielewelten haben die Entwickler von SCI kein Rollenklischee ausgelassen: In den Männerbehausungen türmt sich an allen Ecken und Enden der Müll, Bierautomaten, Dartboards und Poster



Die Schaltzentrale der Männer: von hier aus starten Sie Ihre Einsätze.



Jeden Soldaten kann man mit einer Reihe von Waffen ausstatten.



Immer wieder gilt es, ausgeklügelte Sicherungssysteme des Gegners zu überwinden - ohne Energieeinbußen geht es dabei selten ab.

von Pin-Up-Girls scheinen für die Herren die wichtigsten Einrichtungsgegenstände zu sein. Selbst an so delikate Details wie verdreckte Pissoirs haben die Grafiker gedacht. In den Frauenstädten hingegen geht es um einiges gesitteter und reinlicher zu. Feinsäuberlich gedeckte Kaffeetafeln, Zimmerpflanzen und gepflegte Parkanlagen beherrschen hier das Bild.

Little Big Crusader

Nicht nur optisch erinnert Gender Wars an Games wie Little Big Adventure oder Crusader, auch im Spielprinzip lassen sich deutliche Parallelen feststellen. Wie dort gilt es in Gender Wars, riesige Spielewelten zu erkunden, die nur so vollgepackt sind mit schießwütigen Gegnern, Alarm- und Selbstschußanlagen, mehr oder weniger friedlichen Robotern und ver-



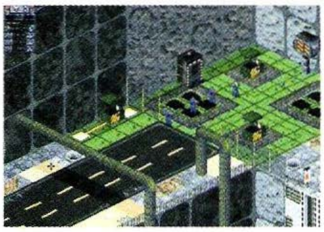
In der Männerwelt dominieren Baustellen die Außenbereiche.



Wieder einmal hat das sogenannte schwache Geschlecht gesiegt.



In den gerenderten Zwischensequenzen werden die Eigenheiten beider Geschlechter recht derb auf die Schippe genommen.



Sofort beim Betreten des Levels wird man von den Gegnern ins Visier genommen und bekommt ein eindrucksvolles „Feuerwerk" geboten.

schachtelten Zimmerfluchten. Während man jedoch in LBA und Crusader nur eine Figur steuerte, die über mehrere verschiedene Bewegungsmuster verfügte, hat man in GW die Kontrolle über einen kleinen Kampftrupp. Zugunsten der Teamarbeit wurden die Bewegungsmöglichkeiten der einzelnen Figuren eingeschränkt, und das taktische Zusammenspiel rückt in den Vordergrund. So lassen sich über zwei Tasten vier verschiedene Verhaltensmuster anwählen, mit denen die Gruppe auf Feindberührung reagieren kann: entweder suchen sich die Soldaten selbständig ihre Ziele und beginnen zu feuern oder sie warten, bis der Truppenführer das Zeichen zum Einsatz gibt. Ferner ist es möglich, die Kämpfer nur dann zum Schießen zu veranlassen, wenn sie selbst angegriffen werden, oder sich komplett aus bewaffneten Auseinandersetzungen herauszuhalten. Natürlich kann man seinen Trupp auch ausschwärmen lassen, um mehrere Örtlichkeiten gleichzeitig unter die Lupe zu nehmen.
Abgesehen von wenigen Tastaturbefehlen, lassen sich die Geschlechtskrieger fast komplett mit der Maus steuern - sobald man auf dem Screen über eine Stelle fährt, an der Interaktion angesagt ist, ändert der Cursor seine Form entsprechend. In den meisten Fällen erweist sich dies als praktikabel, an Engstellen oder Aufzügen kommt es innerhalb des Trupps jedoch öfter zu kleinen Koordinationsproblemen.



Vorbildliches Missionsdesign

Wie Crusader gliedert sich auch Gender Wars in Missionen, die der Reihe nach erfüllt werden müssen, wenn man sich die völlige Vernichtung des Gegners zum Ziel gesetzt hat. Nachdem man also seinen Kampftrupp zusammengestellt und bewaffnet hat, begibt man sich in die Einsatzbesprechung und läßt sich seinen Auftrag erläutern. Dabei kann man sich die zunehmend komplexen Aufgabenstellungen beliebig oft vorlesen lassen, bis man glaubt, alle Details im Gedächtnis gespeichert zu haben. Zusätzliche Klarheit schaffen hier kleine Polygongrafiken, die zur Orientierung die örtlichen Gegebenheiten grob umreißen, sowie Bilder aller entscheidenden Waypoints.

Natürlich muß man sich auf seinen Wanderungen nicht sklavisch an die Vorgaben aus dem Briefing halten, sondern kann nach Herzenslust in den zahllosen Räumen herumschnüffeln. Gegenüber LBA und Crusader hat das Gender Wars-Briefingsystem eindeutige Vorteile: man läuft weder wie in LBA Gefahr, sich unterwegs hoffnungslos zu verzetteln, noch sind die Wege zum Ziel so geradlinig wie in Crusader. Grafik und Sound bewegen sich durchaus auf hohem Niveau und können es mit den beiden Vergleichsspielen in den meisten Aspekten aufnehmen. Lediglich in den Cut-Scenes stechen einem ein paar rendertechnische Grobheiten ins Auge. Ob man nun die Grafiken des einen oder des anderen Spiels „schöner" findet, bleibt jedoch weitgehend dem persönlichen Geschmack überlassen.

Herbert Aichinger ■

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 122 MB	Audio

REQUIRED
486DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action

Grafik	85%
Sound	82%
Handling	79%
Spielspaß	85%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	SCI
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

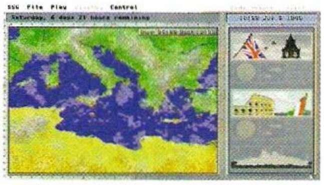
The Complete Carriers at War

Ausverkauf

Mit der Sammlung Complete Carriers at War neigt sich die Geschichte dieses Strategiespieles dem Ende zu.

Obwohl die Spiele des australischen Softwarehauses nur hartgesottene Strategen ansprechen, hat CAW eine nennenswerte Fangemeinde um sich scharen können. Das Führen zahlreicher schwer bewaffneter Kreuzer und Flugzeugträger scheint für einige Spieler attraktiv genug zu sein, um über eine haarsträubend komplizierte Bedienung und monotone Grafiken hinwegsehen zu können. Das Set Complete Carriers at War besteht aus den bereits etwas älteren Carriers at War I und II, dem Carriers at War Construction Kit, mit dem sich eigene Fahrzeuge und Missionen gestalten lassen, sowie zusätzlichen 30 Missionen auf europäischem Boden. Das Handbuch wurde komplett überarbeitet, zum vollen Auskosten der Spielmöglichkeiten werden jedoch herausragende Englischkenntnisse vorausgesetzt.

Harald Wagner ■



Was man der Grafik nicht direkt entnehmen kann, erfährt man durch mühsames Bearbeiten zahlreicher verschachtelter Menüs und Dialoge.



Angriffe auf Schiffe werden in einigen wenigen Animationsstufen gezeigt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 87 MB	Audio

REQUIRED
386er, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486 DX/2-66, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie	
Grafik	30%
Sound	30%
Handling	30%
Spielspaß	45%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Strategic Studies Group
Preis	ca. DM 90,-
CD-Advantage	ungenügend

Pole Position CD-ROM

Aufholjagd

Bei Ascon sprudelt der Schampus: Pole Position gibt's endlich auch auf CD-ROM.

Die Unterschiede zur Disketten-Fassung dieser Rennstall-Simulation sind beachtlich. Das interessanteste neue Feature betrifft die in Echtzeit berechnete 3D-VGA-Darstellung aller WM-Läufe, die zusätzlich per Sprachausgabe kommentiert werden. Hinzu kommen kurze Videosequenzen mit digitalisierten Bankangestellten und Werkstattleitern als Gesprächspartner und rockige CD-Audiotracks. Wenn Sie Pole Position ohne die lästigen Nachladepausen spielen möchten, muß das Programm komplett auf der Festplatte installiert werden (immerhin 70 MB). Fair und keineswegs selbstverständlich: Käufer der Disketten-Version können bei Ascon kostenlos auf die CD-ROM-Ausgabe updaten. An der Rangfolge im Bereich Formel 1-Wirtschaftssimulationen hat sich jedoch nichts geändert: Software 2000s F1 Manager 96 ist nach wie vor die beste Wahl. Er bietet mehr Realitätsnähe, Optionen, Übersichtlichkeit und - was sehr wichtig ist - die Fahrer-, Team- und Strecken-Daten der 96er Saison. Bei Pole Position ist Michael Schumacher nämlich noch bei dem Benetton-Rennstall unter Vertrag.

Petra Maueröder ■



Für eine Wirtschaftssimulation fast schon Luxus: Opulente 3D-Grafik während der Renn-Sequenzen.



Mit dem Werkstattleiter kann man ab sofort kurze Schwätzchen halten.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD 272 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/2-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu vier Spieler an einem PC

RANKING

Wirtschaftssimulation	
Grafik	85%
Sound	85%
Handling	75%
Spielspaß	83%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ascon
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Max Design ist doch immer wieder für Überraschungen gut. Galten die Österreicher bislang als ausgesprochene Spezialisten für Wirtschaftssimulationen und Strategiespiele (siehe Bericht in dieser Ausgabe), liefern sie nun ein waschechtes 3D-Ballerspiel mit charakteristischen Elementen von Descent, Armored Fist und Terra Nova ab.



Strike Base

Voxel-Feuerwerk

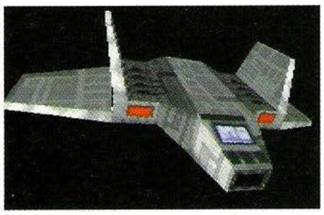
Lehrreiche Simulationen wie Oldtimer und das Endzeit-Strategiespiel Burntime begründeten den guten Ruf von Max Design. Daß man sich auf diesen Lorbeeren nicht auszuruhen gedenkt, zeigen die Entwickler anhand der Tatsache, daß sie sich immer wieder neuen programmiertechnischen Herausforderungen stellen. Jüngstes Ergebnis dieser Experimentierfreude ist die speziell für Strike Base entwickelte 3D-Engine, die sich natürlich einem Vergleich mit den aktuellen Vertretern dieses Genres stellen muß.

Ausgefuchst

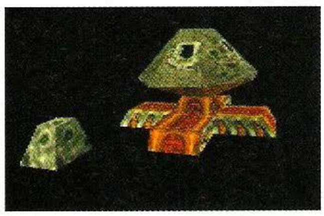
Die Hintergrundgeschichte, die im Laufe der insgesamt 15 Missionen erzählt wird, ist eher nebensächlich - Sie müssen schlicht und ergreifend die menschlichen Kolonien verteidigen, die von Außerirdischen angegriffen werden. Mit jeweils zwei Panzern und Kampfgleitern auf wechselndem Terrain schalten Sie feindliche Fahrzeuge und Stellungen aus - über 40 verschiedene Einheiten machen Ihnen das Leben schwer. Ein detailliertes Mission-Briefing klärt den Spieler dabei genau über die Herausforderungen auf, denen er sich bei seinem Einsatz stellen muß - selbst taktische Hinweise, wie man sich einem gegnerischen Gefährt zu nähern hat, werden gegeben. Neben dem obligatorischen Zerstören gegnerischer Basen erwarten Sie Rettungsmissionen, Verteidigungseinsätze und Eskorten.
Mehrere Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß Einsteiger ins Baller-Genre sich erst einmal mit der Materie vertraut machen können, während Profis von Anfang an in die vollen gehen dürfen. Der Clou dabei ist, daß man in den leichteren Schwierigkeitsgraden ab einer bestimmten Rangstufe nicht mehr weiterkommt. Sie müssen also auch als Anfänger nach einer Übungsphase ins Profilager



Beim Tiefflug über das Gelände genießt man einen Blick auf die zerklüfteten Voxel-Gebirge, in deren Schluchten sich oft die Gegner verschanzt halten.









Die Raumschiffe und Fahrzeuge in Strike Base sind aus Polygonen zusammengesetzt; zusätzlich wurden die Flächen mit detailreichen Texturen überzogen.

wechseln, falls Sie alle Missionen bis zum Ende durchspielen wollen.
Hat man nach der Einsatzbesprechung seinen Raumgleiter ausgewählt und dessen Schildenergie voll aufgeladen, kann man sich sofort ins Kampfgetümmel stürzen. Gesteuert wird Strike Base bequem mit der Maus, mit der man die Richtung seines fahrenden bzw. fliegenden Untersatzes sehr präzise vorgeben kann. Über diverse Tastaturbefehle beeinflußt man die Geschwindigkeit seines Raumgleiters und kann genreüblich zwischen verschiedenen Ansichten hin- und herschalten. Eine taktische Karte gestattet den Überblick über das zu „säubernde" Gebiet und verzeichnet die Stellen, an denen sich gegnerische Einrichtungen befinden. Hier kann der Pilot Waypoints für seinen Einsatz festlegen und anschließend wieder direkt ins Cockpit oder in den Hangar wechseln.
Trotz der umfangreichen Tastaturbelegung hat man seine Vehikel erstaunlich schnell im Griff und kann sich ganz auf das actiongeladene Spielgeschehen konzentrieren.

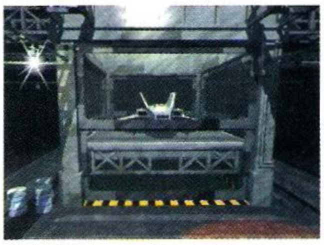
Guten Flug!

Technisch hinterläßt Strike Base einen soliden Eindruck. Die Cut-Scenes im Interlaced-Modus können ebenso überzeugen wie die durchdachte Steuerung, das komfortable Interface und die knackige Rockmusik. Kleinere Abstriche muß man gegenüber der Konkurrenz in Bezug auf die Performance machen: selbst auf einem schnellen Pentium drängt sich manchmal der Eindruck auf, man befände sich auf einem gemütlichen Vergnügungsrundflug - das Texture-Mapping auf den Fahr- und Flugzeugen und die Berechnung der fraktalen Landschaften fordern ihren Tribut. Dennoch ist die 3D-Engine immer noch flott genug, um für ausreichend Hektik im Spielgeschehen zu sorgen.
Auch der Detailgrad der Grafik kann nicht ganz mit den Rivalen mithalten. Zwar stehen mehrere verschiedene Auflösungen zur Wahl, aber der Modus mit 320 x 400 Pixeln ist das höchste der Gefühle - von SVGA keine Spur. So wirken Bodentexturen und Explosionen aus der Nähe doch arg pixelig.
Wer davor zurückscheut, sich bei Interplays 3D-Shooter hoffnungslos in den verschachtelten Korridoren zu verirren oder vor den langatmigen und komplizierten Terra Nova-Missionen kapituliert, der kann in Strike Base mit seinem Gleiter ganz traditionell über den Boden hinwegdonnern oder ähnlich wie bei Novalogics Armored Fist mit dem Hightech-Panzer durch die Gegend rumpeln. Die Hauptschwierigkeit besteht dabei darin, selbst bei hoher Geschwindigkeit die Tücken des zuweilen recht hügeligen Terrains zu meistern und die gut getarnten Fahrzeuge und Laserkanonen des Feindes rechtzeitig zu orten.

Herbert Aichinger



Größere Anlagen können mit einer Bombe zerstört werden.

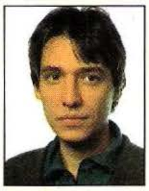


Kurze 3D-Zwischensequenzen zeigen Abflug und Ankunft im Hangar.



Treffer! Einer der herumschwirrenden Feinde hat sich soeben in einem Feuerball aufgelöst. Die Übersichtskarte zeigt die verbleibenden Gegner.

Statement



Ich gebe unumwunden zu, daß ich gehörige Schwierigkeiten hatte, mich in den Labyrinthen von Descent zurechtzufinden. Insofern kommt Strike Base gerade recht - hier weiß man wenigstens, wo oben und unten ist! Außerdem ist der strategische Aspekt (mit welchem Vehikel greife ich wann welchen Gegner an) nicht ganz so komplex wie bei Terra Nova. Max Design bietet mit seinem ersten 3D-Actiongame ausgefeiltes Gameplay, das auch nach längerer Spielzeit nichts von seinem Reiz verliert. Fehlende Multiplayer-Optionen und eine technologisch unterlegene 3D-Engine erklären den Wertungs-Abstand zur Spitze des Genres. Alles in allem also keine echte Alternative zu den Programmen von Interplay oder Looking Glass, aber immer noch gut genug, um Fans dieses Genres dauerhaft zu motivieren.

SPECS & TECS

●	VGA	Tastatur	●
	SVGA	Maus	●
●	DOS/WIN 3.1	Joystick	
	WIN 95	SoundBlaster	●
	HD 20 MB	General Midi	
	CD 100 MB	Audio	

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM,

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

3D-Action

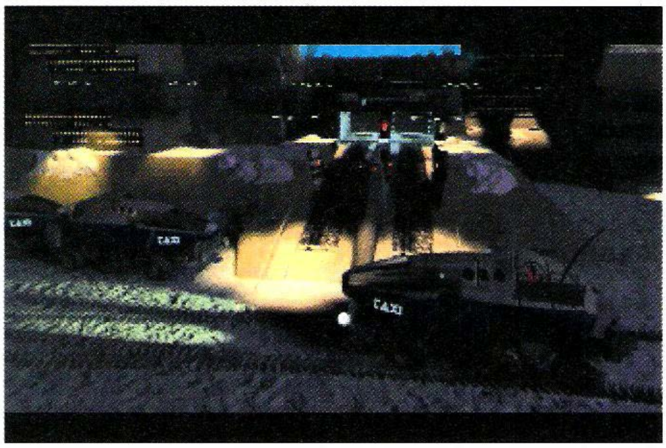
Grafik	70%
Sound	82%
Handling	83%
Spielspaß	69%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Max Design
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

STORM

Frutti di Mare

Wem die Unterwasser-Abenteuer des Delphins Ecco zu „zahm" waren, der wird nun vielleicht an dem U-Boot-Shooter STORM Gefallen finden. Hier geht abwechslungsreiche Action mit erstklassiger Grafik und betörenden Sounds einher.



Die gerenderten SVGA-Animationen des Intros brauchen einen Vergleich mit ähnlichen Sequenzen in C&C oder WarCraft 2 nicht zu scheuen.

Die Story von STORM ist wieder einmal nicht der Rede wert: es handelt sich um den üblichen Kampf zwischen Gut und Böse, in dem es Aufgabe des Spielers ist, die Welt vor dem drohenden Verderben zu retten. Der einzige Unterschied zu anderen Varianten dieser altbekannten Geschichte ist, daß sich das Geschehen diesmal unter der Wasseroberfläche abspielt. Dort versuchen Sie als Pilot des U-Boots STORM, sich gegen Ihre Feinde zu behaupten. Erläutert werden die Zusammenhänge in einem ebenso ausgedehnten wie beeindruckenden Intro, das mit seinen detailliert gerenderten SVGA-Animationen voll und ganz zu überzeugen weiß. Auch im eigentlichen Spiel läßt die Qualität der fast photorealistischen Grafik kaum nach: der Spieler bewegt sich mit seinem U-Boot in einer sehr plastisch gestalteten Unterwasserwelt, die von den verschiedensten, täuschend echt aussehenden Lebewesen bevölkert wird.



Ohne die Hilfe von Seelöwen kommt man an den Fischen nicht vorbei.



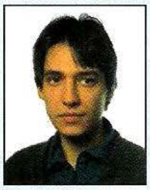
Zuweilen ist es in der Enge schwer, den tödlichen Minen auszuweichen.

Action-Aquarium

Genretypisch gliedert sich STORM in eine Reihe von Levels, die in ihren Aufgabenstellungen immer komplexer und tückischer werden. Hat man es am Anfang nur mit zielsuchenden Minen und Bomben zu tun, so gilt es schon bald darauf, die Haie und Seelöwen in seine Strategien mit einzubeziehen. Wenig später tauchen u. a. aggressive feindliche Patrouillenschiffe und übermächtige Endgegner auf. Wer versucht, sich hier einfach durchzuballern, wird nicht weit kommen. Der eigene Munitionsvorrat ist trotz der Power-Ups, die man unterwegs per Greifarm vom Meeresboden einsammeln kann, eher knapp, und so gilt es, Hinterhalte auszunutzen, wo es nur geht. An besonders engen Stellen kann die Besatzung auch das U-Boot verlassen, fällt dann aber in einer Sekunde der Unachtsamkeit nullkommanichts einem hungrigen Hai zum Opfer. Insgesamt erweisen sich die Levels als überschaubar, sind aber schon am Anfang tückisch genug, um den Spieler eine Weile zu beschäftigen. Schade, daß Spielstände nur nach abgeschlossenen Leveln gespeichert werden können - das ist besonders ärgerlich, wenn man sich bis zum Endgegner durchgebissen hat und von diesem dann gnadenlos in die Luft gejagt wird!
Erfreulich einfach gestaltet sich hingegen die Steuerung: mit wenigen Tastaturbefehlen hat man sein U-Boot nach kurzer Zeit gut im Griff. Ein stimmungsvoller Orchestersoundtrack und explosive Klangeffekte runden die Tiefsee-Atmosphäre von STORM perfekt ab.

Herbert Aichinger ■

Statement



STORM ist sicher nicht das anspruchsvollste Programm auf dem Markt; es bietet solide Shoot `em Up-Kost mit atemberaubend schönen Bildern - nicht mehr, aber auch nicht weniger. Allerdings empfiehlt sich für dieses Game durchaus ein etwas größerer Monitor, denn Fallen wie die zielsuchenden Minen sind derart klein geraten, daß man sie auf einem 14-Zöller sicher gerne mal übersieht - oft mit fatalen Folgen!

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 12 MB	General Midi
CD1.000 MB	Audio

REQUIRED
Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action

Grafik	89%
Sound	87%
Handling	80%
Spielspaß	70%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	ElectronicArts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Nach langer, langer Zeit ist es wieder einmal soweit: eine neue, schlichte und gute Spielidee läßt sich auf dem Computerspielemarkt blicken. Dem Elektrokonzern Philips, bislang eher Konsumenten von Rasierapparaten ein Begriff, ist es mit Gearheads gelungen, ein gewaltloses Actionspiel zu produzieren, das keine direkten Vorfahren hat.

Gearheads

32 Bit-Blechschaden



Wurde eine Blechfigur erst einmal auf das Spielfeld geschickt, lassen sich Weg und Geschwindigkeit nicht mehr beeinflussen.



Auf zerbrechlichem Eis empfehlen sich vor allem leichte Spielfiguren.



Solche Staus lassen sich meist nur mit brachialen Mitteln auflösen.

Den älteren und destruktiv Veranlagten unter uns wird folgender Vorgang möglicherweise vertraut sein: zwei Spieler ziehen das Uhrwerk ihrer wertvollen Blechspielzeuge auf, geben den Figuren eine Richtung vor und lassen sie aufeinander los - der Spieler, dessen Spielzeug nicht auf der Strecke bleibt, hat gewonnen. Dieses erstaunlich simple Spielprinzip hat Philips mit Gearheads nachprogrammiert, nur die Anzahl der Blechfiguren wurde seiner natürlichen Grenze behoben. Aus zwölf unterschiedlichen Figuren wählt sich jeder Spieler eine bestimmte Anzahl aus, zieht diese auf, läßt sie auf einer Seite des Spielfeldes los und hofft, daß er zuerst 21 Figuren auf die gegenüberliegende Seite schicken kann.

Chaos im Kinderzimmer

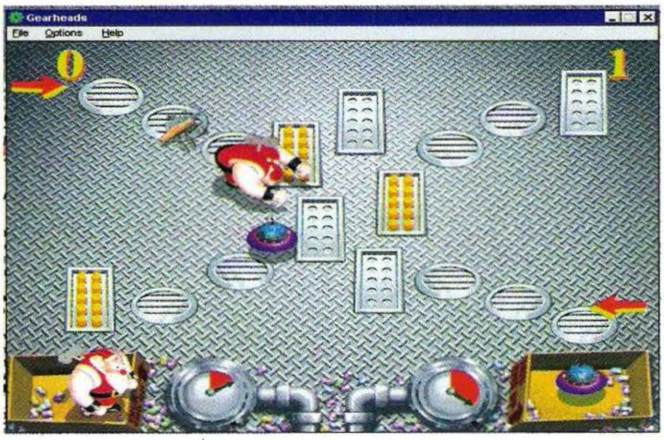
Da jede Blechfigur ein spezifisches Gewicht und Geschwindigkeit, vor allem aber noch eine weitere Eigenschaft hat, bedeutet nicht jede Kollision das Ende. Disasteroid etwa, der Kampfroboter, zerstört jedes entgegenkommende Gefährt. Handy hingegen zieht liegengebliebene Figuren wieder auf, der Traktor Big Al schiebt fast alles mit sich mit und Walking Timebomb eignet sich hervorragend, um das Spielfeld von Staus zu befreien. Power-Ups, die etwa gleichzeitig mehrere Spielfiguren starten lassen, sorgen für zusätzliche Verwirrung. Da es keine Figur gibt, die allen anderen überlegen ist, ist eine überlegte Auswahl zu Beginn und der jeweils passende Einsatz sehr wichtig. Für lange Strategieplanungen bleibt jedoch nicht viel Zeit, da der Computer ein sehr geschickter Gegner ist. Beim Spiel Mensch gegen Mensch zeigt sich schon eher der taktische Charakter des Spiels, auch wenn die (abschaltbaren) Power-Ups so manche Strategie scheitern lassen.

Harald Wagner ■

Statement



Mit Gearheads ist Philips ein äußerst kurzweiliges Spiel gelungen, das mit den gelungenen Grafiken, der einfachen Bedienung und vor allem der originellen Spielidee bei Spielern aller Altersklassen für Kurzweil sorgen kann. Allerdings sorgen auch hohe Schwierigkeitsgrade und Power-Ups nicht für allzuviel Abwechslung, so daß nach relativ kurzer Zeit Langeweile eintritt.



Auf vier verschiedenen Arenen wird gespielt, jede beeinflußt auf unterschiedliche Weise die einzelnen Spielfiguren.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 100 MB	Audio

REQUIRED
486DX-33, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX/2-66, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler an einer Tastatur

RANKING

Denkspiel/Geschicklichkeit

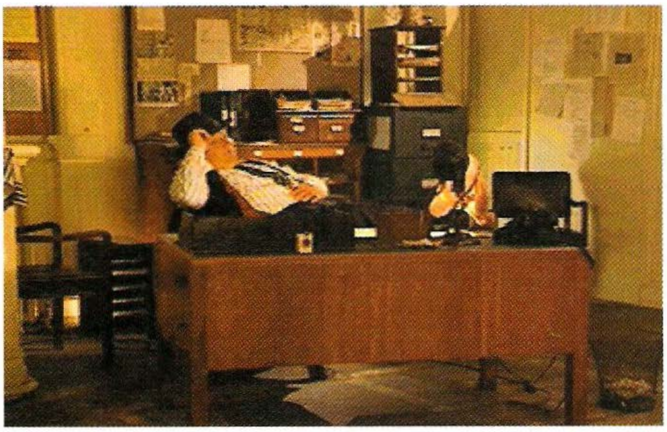
Grafik	75%
Sound	60%
Handling	90%
Spielspaß	77%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Philips Media
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	mangelhaft

Das Klischee zeichnet sich dadurch aus, daß es dem wirklichen Leben hautnah auf der Spur ist - und The Dame Was Loaded ist ein ergiebiger Fundus solch liebenswerter Seitenhiebe. Den interaktiven Detektivroman gibt es demnächst unter dem Titel „Puppen, Perlen & Pistolen" auch komplett in deutsch.

The Dame Was Loaded (Puppen, Perlen & Pistolen)

Räuberpistole



Scott Anger in seinem Element: Im Detektivbüro fühlt er sich Tag und Nacht wie zu Hause. Von hier aus koordiniert der Spieler alle Aktionen.



Die bezaubernde Carol Klein vermißt ihren Bruder - ein Fall für Scott!



Liebe zum Detail: Selbst die Hupe im Pontiac läßt sich betätigen.

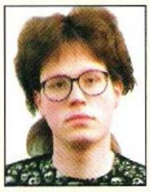
Scott Anger ist ein heruntergekommener Privatdetektiv im L.A. der 40er Jahre, der mangels Unterkunft in seinem Büro nächtigen muß. Credo: „Das einzige, was ich in den letzten Monaten unter die Lupe genommen habe, ist der Boden meiner Whiskeyflaschen". Der erste Auftrag seit langem betritt in Form der reizenden Carol Klein das Büro: Anger soll ihren verschwundenen Bruder Dan suchen.
Was die Aufmachung angeht, ist dieses Adventure erste Sahne! Die Fullscreen-Videosequenzen sind ordentlich digitalisiert, die Soundeffekte kommen knackig, und wenn man mal eben am Radio herumspielt, tönt großartige Jazzmusik aus den PC-Boxen. Die Icon-Steuerung ist einfach und übersichtlich gehalten: Mit wenigen Mausklicks sitzt der Held im Pontiac und hält den Stadtplan in der Hand.

Die Zeit drängt!

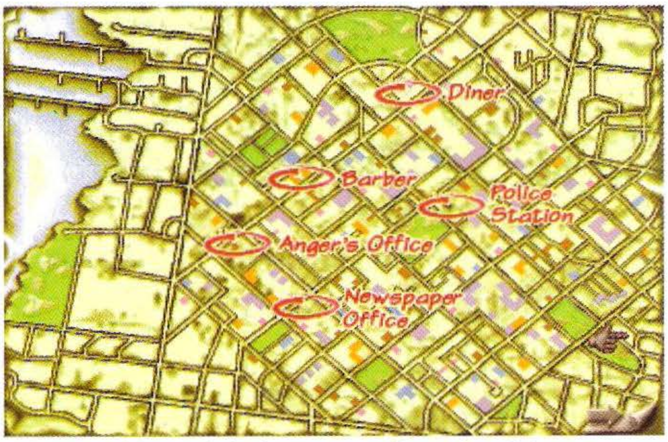
Wie es sich für einen echten Privatdetektiv gehört, verläßt Scott selbst in der größten Hitzewelle seit Menschengedenken sein Heim nicht ohne Hut. Selbiger segelt jedesmal, wenn er in sein Büro zurückkehrt, in bester James Bond-Tradition mit Schwung auf den Kleiderständer - Miss Moneypenny hätte ihre helle Freude! Details wie dieses, der Griff zum Geldbeutel, der Druck auf die Autohupe oder die nächtlichen Pokerrunden in „Jake's Joint" sind es, die den Spieler während der mitunter etwas zähen Recherchen bei Laune halten.
Doch die Zeit drängt! Ein schneller Blick auf die Armbanduhr, dann zu „Meg's Diner" und bei Donuts und einem Kaffee mal eben nachgehakt. Die feiste Wirtin, unfreundlich wie immer, bleibt jedoch stumm. Ein Seufzer, den fälligen Obolus auf den Tresen und ab durch die Mitte. „Wo ist mein Trinkgeld?", schallt es unserem Helden durch die Türe nach. „Wo ist der Service, Meg?". Prädikat: Megacool!

Stefan Gnad ■

Statement



Wow, was für ein Spiel! Auch wenn beim ersten Antesten bereits nach einer Dreiviertelstunde feststand, daß ich weder zum Privatdetektiv noch zum Englisch-Dolmetscher tauge, ließ mir „The Dame Was Loaded" trotzdem keine Ruhe. Die gelungene Atmosphäre, die liebevolle Aufmachung, die kauzigen Charaktere - keine Frage, Genrefans werden hier voll auf ihre Kosten kommen.



Praktisch: Auf dem Stadtplan kann man gezielt einzelne Lokalitäten anwählen und wird in Nullkommanichts ans Ziel gebeamt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 6 MB	General Midi
CD 1,082 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-33, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

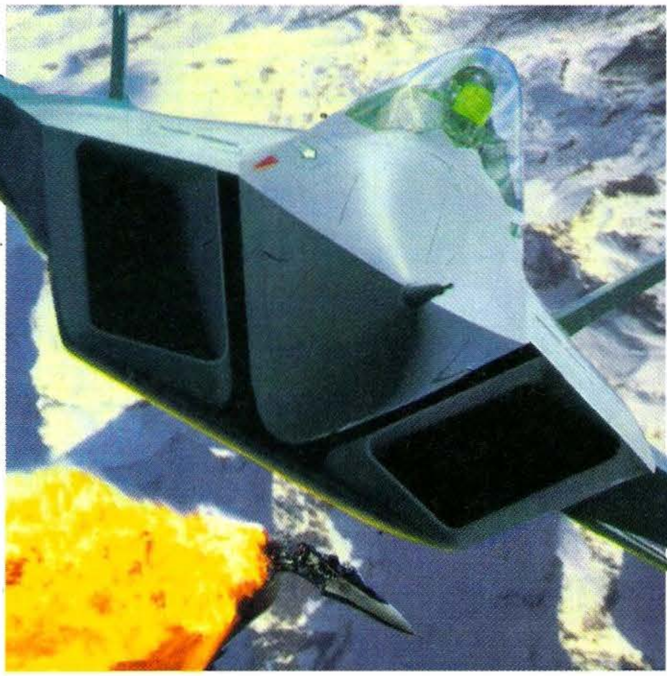
Adventure

Grafik	80%
Sound	85%
Handling	80%
Spielspaß	77%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Philips Media
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Advanced Tactical Fighters

Die glorreichen







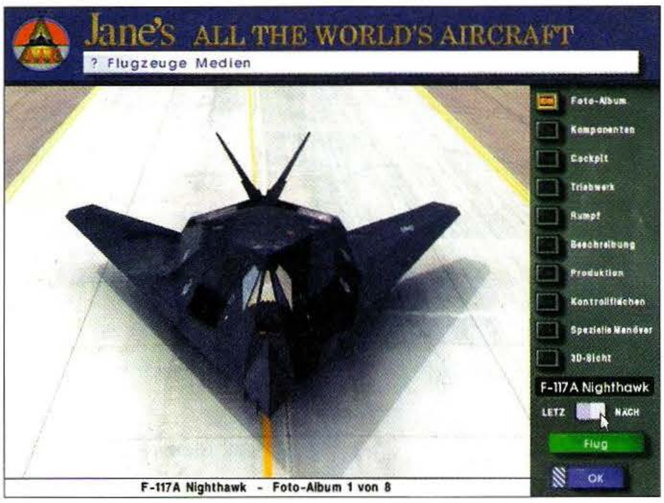


Jane's und Electronic Arts heben mit vereinten Kräften ihr erstes gemeinsames Projekt aus der Taufe. Advanced Tactical Fighters macht auf den ersten Blick den Eindruck einer Zusatzdiskette für EA's U. S. Navy Fighters. Bei genauerem Hinsehen entpuppt ATF sich allerdings als eigenständiges Produkt mit zusätzlichen Features, wie Network- und Modem-Play, einem komplexen Missions-Editor und einer sehr vollständigen Multimedia-Enzyklopädie, die alle Daten modernster Fighter Jets enthält.

Bei Jane's handelt es sich um eine internationale Verlagsgesellschaft für die Rüstungsindustrie, die derzeit auch mit EA's Tochterfirma Origin an der Helicopter-Simulation AH 64 D Longbow arbeitet. Aus ihren prallgefüllten Datenbanken stammen die technischen Informationen über alle in ATF zum Einsatz kommenden Jets und Bomber. Diese erst kürzlich freigegebenen Daten benutzt EA zur Simulation der sieben brandneuen Flugzeuge, von denen einige zur Zeit nur am Reißbrett existieren. Diese Modelle kommen nur im Campaign-Modus zum Einsatz. Beide Kampagnen sind frei erfunden und finden in der nahen Zukunft statt, wenn man hofft, diese Maschinen einsatzbereit zu haben. Insgesamt stehen im Single-Player- und Campaign-Modus 14 Flugzeuge zur Verfügung.



Mit den übersichtlichen Menüs ist es kinderleicht, sich den gewünschten Vogel herauszupicken, ihn mit Waffen zu bestücken und dann durchzustarten.



Die Archive von Jane's bildeten die Grundlage für das eingebaute Lexikon: Zu allen Flugzeug-Typen finden Sie technische und historische Informationen.

Sieben

Die Multi-Player-Missionen ermöglichen hingegen eine noch nie dagewesene Fülle von Fluggeräten - sämtliche im Spiel vorkommenden Maschinen können hier eingesetzt werden. Neben den Jets und Bombern können sogar Helicopter geflogen werden. Dies führt zu der geradezu unglaublichen Zahl von 60 (!) verfügbaren Flugzeugen! Bis zu acht Spieler können sich im Mehrspieler-Modus gegeneinander messen oder in Geschwadern zusammentun. Die experimentellen Jets unterscheiden sich im Flugverhalten sehr stark voneinander - und zwar nicht nur durch die Tatsache, daß es sich um Bomber und Fighter handelt. Selbst die Fighter variieren in wesentlichen Punkten.

Keine Grafikwunder

ATF behält das einfache und intuitive Interface aus US Navy Fighters zum größten Teil bei. Auch die beliebte Quick Mission-Funktion ist wieder mit von der Partie. Graphische Kabinettstückchen sollten Sie bei ATF allerdings nicht erwarten: Die im Vergleich zu anderen Flugis spartanischen Grafiken entsprechen ziemlich genau denen von US Navy Fighters, Videos und multimediale Präsentation spielen sich hingegen außerhalb des eigentlichen Spieles in der Jane's Enzyklopädie ab. Die einführende Sequenz ist ebenfalls ein echtes „Wow!"-Erlebnis. Auch Auszeichnungen und Beförderungen sind zu haben; ansonsten wird mehr Wert auf Abwechslung als auf Grafikzauber gelegt.
Zwei neue Kampagnen geben Ihnen die Gelegenheit, die fliegende Hardware im Einsatz zu erproben. Die erste spielt sich im Jahre 1998 in Ägypten ab, wo Sie einem islamischen Fundamentalisten das Handwerk legen sollen. Anstatt der sonst in diesen Breiten üblichen MiGs und Sukhois fliegen Sie hier gegen importierte F-16, F-5 und Dassault M



Vor jedem Einsatz bekommen Sie alle Missions-Ziele explizit erläutert und können darüber hinaus auf das umfangreiche Kartenmaterial zurückgreifen.

Die Flugzeuge



Mit der B-2A Spirit gibt EA dem Spieler die einmalige Gelegenheit einen über 650 Millionen Dollar teuren Stealth Bomber zu fliegen. Mit einer Spannweite von 52 Metern bei einer Länge von nur 21 Metern ist dieses für Radar unsichtbare Monster eine ungewöhnliche Erscheinung.
Die Erfolgsrate des kleinen Bruders F117 A Nighthawk, ebenfalls eines der sieben Flugzeuge, im persischen Golf ließ der United States Air Force keine andere Möglichkeit als dieses technische Wunderwerk in Serie produzieren zu lassen. Die F-117 repräsentierte nur 2,5% der Airpower in der Operation Desert Storm, zeichnete sich aber für 31% der Gesamttrefferquote verantwortlich.



Die **Lockhead F-22** ist der beliebteste Allround-Jet unter den Piloten. Bei einer Geschwindigkeit von 800 Knoten, einer großzügigen Bewaffnung - kombiniert mit einer hohen Kraftstoffkapazität eignet sie sich hervorragend für Aufklärungsflüge und Angriffsmissionen.



Die Geschwindigkeit der F-22 verblaßt allerdings verglichen mit der französischen **Dassault Rafale**, deren Top Speed bei satten Mach 2 liegt. Obwohl der Tarnfaktor geringer ist als der der F-117 A kann die Rafale durchaus der Klasse der Stealth Fighter zugeordnet werden.



Die **Grumman X-29** gleicht mit ihren nach vorne geschwungenen Flügeln eher einem Space Fighter aus Krieg der Sterne als einem klassischen Fighter. Dieses ungewöhnliche Design ermöglicht eine nie dagewesene Manövrierbarkeit. Im Ernstfall bedeutet dies, daß die X-29 in niedrigen Flughöhen besser reagieren kann und steile Angriffswinkel effektiver nutzt. An vielen Funktionen dieses experimentellen Jets wird noch gearbeitet. Unter anderem ist ein spezieller Pilotensitz geplant, der in einem steileren Winkel angebracht wird, um während der Wendemanöver das Austreten von Blut aus dem Kopf des Piloten zu verhindern!



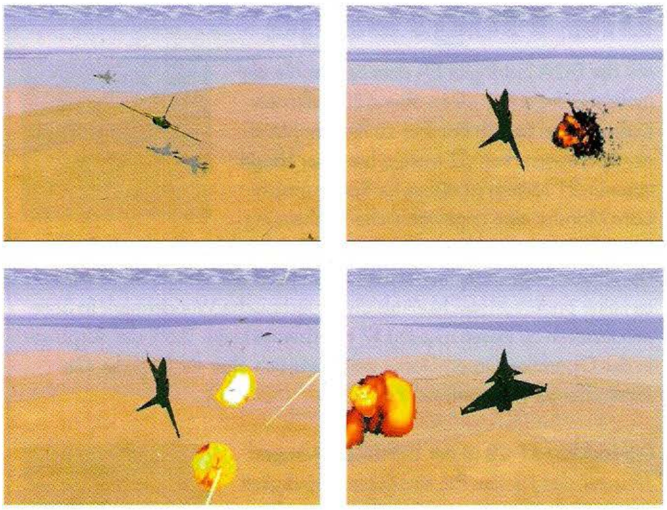
Ein Flugzeug deutscher Abstammung ist die **Rockwell/Dasa X-31A EFM**, deren Entwicklung bei Messerschmidt begann und dann in Kooperation mit Rockwell fortgesetzt wurde. Die X-31 verfügt über eine Funktion namens Thrust Vectoring, daß extrem geringe Wendekreise ermöglicht.



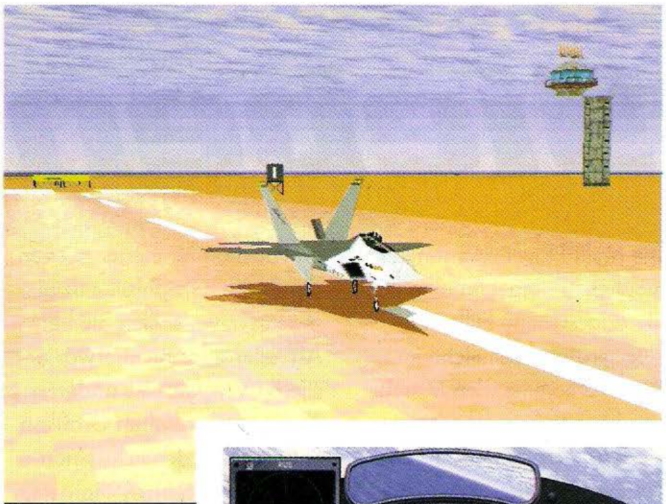
Letztendlich das spektakulärste der sieben Flugzeuge, die für das Jahr 2000 geplante **Lockhead X-32 ASTOVL** (Advanced Short Take-Off and Vertical Landing). Über den Beinahe-Senkrechtstarter und -Lander liegen bisher kaum Informationen vor, daher ist dieser Teil der Simulation mehr oder weniger „intelligente Spekulation".



Weiterhin stehen die Modelle **AV-8B Harrier 2, F-14B Tomcat, F/A 18D Hornet, Sea Harrier F/A 2, SU Flanker-D, Yak-141 Freestyle** sowie der Bomber **AC 130U Spectre** zur Auswahl. Leider können wir aus Platzgründen nicht näher auf diese bereits bekannten Modelle eingehen. Flugsim-Fans sind mit den meisten dieser Typen ohnehin bestens vertraut.



Wie aus dem Lehrbuch: Der Flieger nähert sich überraschend über das unwegsame Gelände und klinkt kurz vor dem Zielobjekt die Rakete aus.





Saubere Landung - da strahlt der Vorgesetzte (oben). Wenn Sie ATF in der rechts abgebildeten Grafik-Qualität spielen wollen, brauchen Sie einen opulent ausgestatteten Pentium-PC.

2000. Die zweite Kampagne führt Sie in das China des Jahres 2002. Hier gilt es den Luftraum gegen eine aus chinesischen Q-Jets und russischen MiGs bzw. Sukhois bestehende Luftwaffe zu verteidigen. Zusätzlich stehen 20 Einzelspieler- und 10 Mehrspieler-Missionen zur Verfügung.

Viel Feind, viel Ehr'

Weitere Kampagnen können mit dem integrierten Mission-Editor nach Belieben erstellt werden. Die grundlegenden Funktionen dieses Programms geben Ihnen absolute Kontrolle über das Spiel; vom Entwurf der Spielumgebung, der Plazierung der eigenen und feindlichen Objekte, der Definition der Angriffsziele bis hin zur Zuordnung der Anflugpunkte ist alles möglich. Mailboxen und die Foren der Online-Dienste sind bereits voll von diesen selbstgestrickten Missionen.
Jede nur erdenkliche Form von Nah- oder Fernraketen, Bomben und Bordkanonen sind in ATF vertreten. Die experimentellen Flugzeuge ermöglichen aufgrund ihrer neuen Funktionen völlig neue und bisher undenkbare Flugmanöver. Mit der Vector-Thrust-Funktion der F-22 und X-31A umkurven Sie jeden Gegner in Sekunden. Selbst für Anfänger läßt sich ATF bedingt empfehlen. Jedoch sollten diese zu Beginn ausreichend Gebrauch von Schummelfunktionen machen, die dem Airwar-Greenhorn unbegrenzte Bewaffnung zur Verfügung stellen und ihn obendrein unverwundbar machen.

Stealth Computer

ATF ist eine knallharte Simulation, und Sie benötigen extreme Rechner-Power für optimale Performance. Die Mindestanforderung liegt laut EA bei einem 486 DX/2-66 mit 8 MB RAM für eine Auflösung von 320 x 240 Punkten, für die 640 x 480-Option wird ein Pentium 60 gefordert. Hmm-mpppfff! Selbst auf Highend-Rechnern mit 133 Mhz kann in der höchsten Auflösung keine ruckelfreie Bildrate erzielt werden. Lassen wir jedoch diese im PC-Spielebereich bereits obligatorische Beschwerde außen vor, so präsentiert sich ATF als ungeheuer abwechslungsreiche Simulation mit einer nie dagewesenen Informationsfülle.

Markus Krichel ■

Statement



Das Sequel zu U. S. Navy Fighters verschafft einen ersten Einblick in die Zusammenarbeit zwischen Jane's und EA. Obwohl die Grafiken sicher niemand vom Hocker hauen werden, verfügt ATF über andere Stärken. So stehen im Multiplayer-Modus inklusive Hubschrauber satte 60 Maschinen zur Verfügung.
Am meisten Spaß machen allerdings die sieben experimentellen Flugzeuge, die in den futuristischen Kampagnen zum Einsatz kommen - für Abwechslung ist also bestens gesorgt. Ein weiteres Plus ist der integrierte Mission-Builder, der absolute Kontrolle über das Spiel erlaubt. Jane's Beitrag - die Datenbank mit den technischen Details - informiert Sie über alles, was Sie schon immer über Flugzeuge wissen wollten, aber bislang nie zu fragen wagten. Vorsicht ist wie immer vor den angegebenen Systemanforderungen geboten: Unter einem schnellen Pentium läuft gar nix, und selbst damit wird man vorzugsweise auf den VGA-Modus zurückgreifen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 30 MB	General Midi
CD 460 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
max. 8 Spieler im Netzwerk, Modem-/Nullmodem-Option

RANKING

Flugsimulation

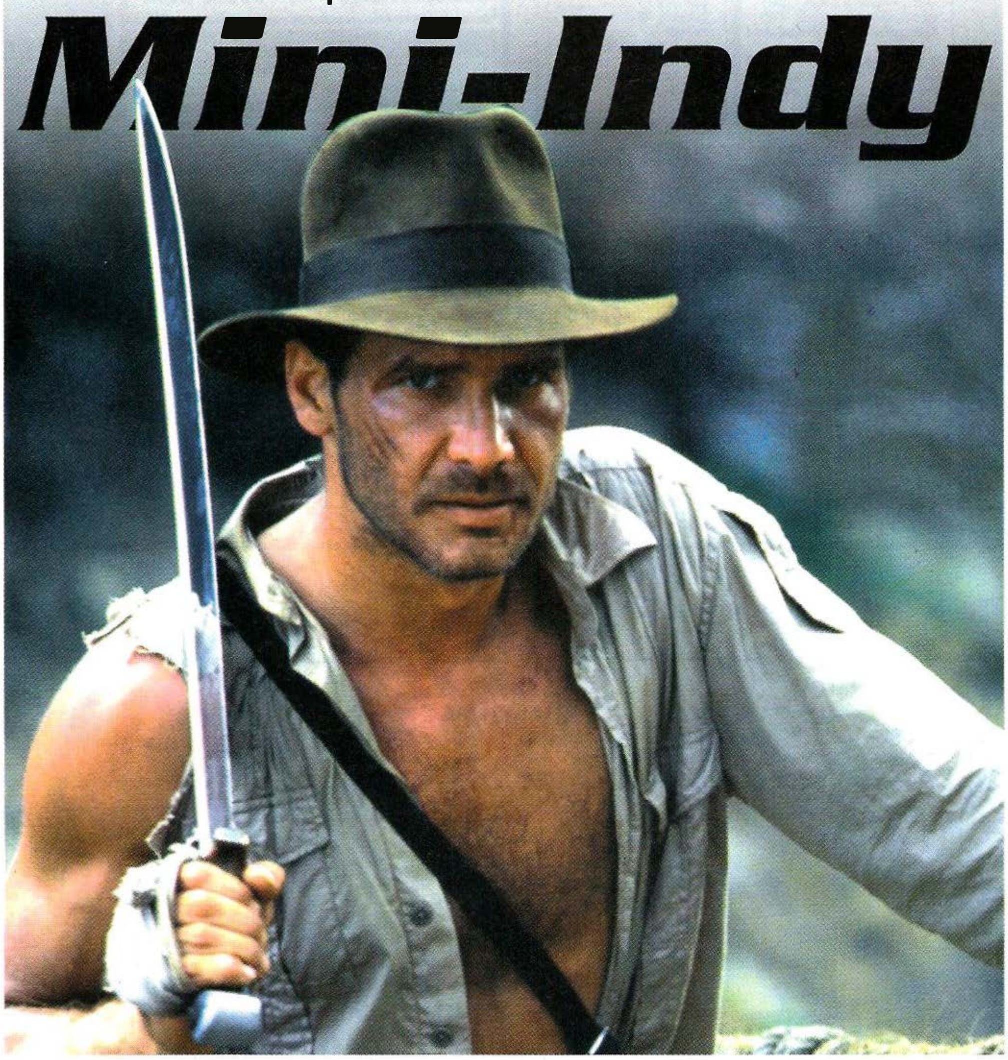
Grafik	80%
Sound	85%
Handling	75%
Spielspaß	84%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	ElectronicArts
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Kennen Sie das Minesweeper-/Solitair-Syndrom? Wenn man von einem Spiel trotz seiner spärlichen Grafik und dem simplen Spielprinzip einfach nicht genug bekommt? LucasArts setzt in seinem neuen Indiana Jones-Spiel voll auf dieses unerklärliche Suchtphänomen und veröffentlicht mit den Desktop Adventures ein Low Price-Spiel, das den beliebten Pausensnacks Solitair, Tetris & Co den Rang ablaufen soll.

Indiana Jones Desktop Adventures

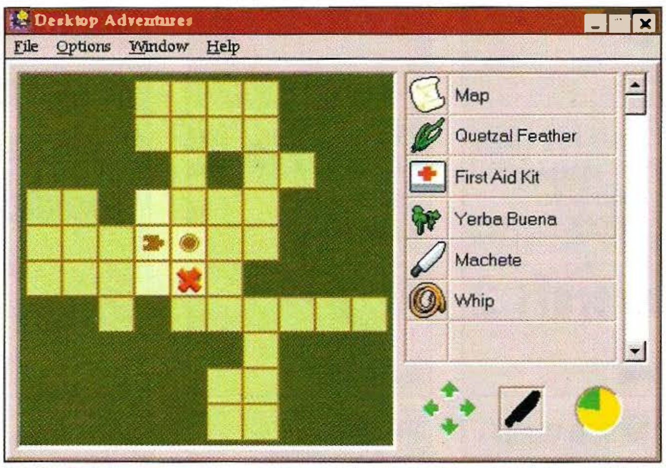
Mini-Indy



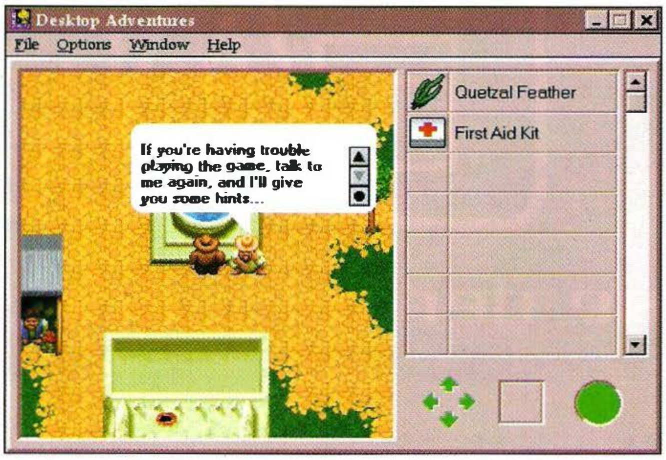
Indiana Jones Desktop Adventures ist ein Spiel, mit dem LucasArts-Kenner bestimmt nicht gerechnet haben. Anstatt ein neues Mammut-Adventure im Stil von Indy 4 zu schaffen, das mit seiner brillant durchdachten Handlung und einer Gesamtspielzeit von über 50 Stunden nur die eingefleischten Adventurer anspricht, ging man diesmal den entgegengesetzten Weg. Auf einer einzigen Diskette findet man ein Action-Adventure, das mittels eines eingebauten Zufallsgenerators immer wieder neue Mini-Adventures kreiert, für deren Lösung der Spieler nicht mehr Zeit als seine Mittagspause investieren muß. All diese kleinen Adventures sind lose miteinander verknüpfte Kurzgeschichten, die in eine Indy-typische Spielumgebung eingebettet wurden: Im Mexiko der 30er Jahre bereitet ein skrupelloser holländischer Kunstsammler dem Archäologen reichlich Kopfzerbrechen. Victor van Loom will wertvolle Artefakte von einer Ausgrabungsstätte entwenden, an deren Erschließung Dr. Jones gerade arbeitet. Am Rande des Dschungels ergeben sich somit Tag für Tag neue Abenteuer, die Indy auf „seine" Art lösen muß. Im Klartext heißt das, die Peitsche ausgepackt, den Patronengürtel umgeschnallt und die Fäuste



Wenn Indy ein Gebäude betritt, wird in einen Innenansicht-Modus umgeblendet. In Gewölben, Wohnhäusern und Tempeln findet er neue Ausrüstung.



Die Karte zeigt, daß die einzelnen Adventures nicht gerade umfangreich sind. Jedes Abenteuer soll in ein bis zwei Stunden zu schaffen sein.



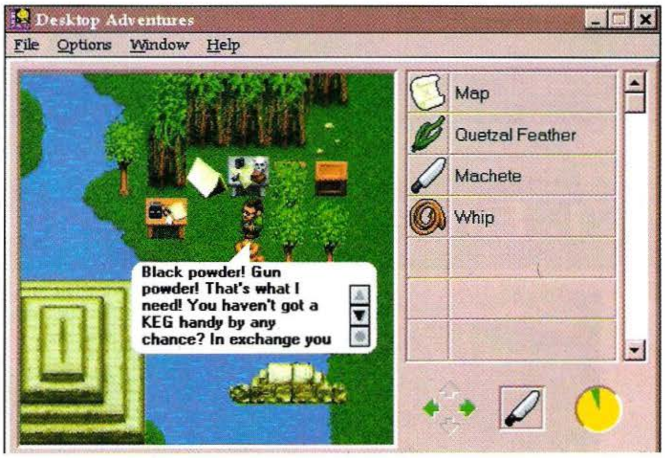
blankpoliert - dann kann´s losgehen. Zu Beginn jedes Mini-Adventures, das der Missionsgenerator in Sekundenbruchteilen auf den Bildschirm zaubert, erhält Indy eine spezielle Aufgabe (beispielsweise das Auffinden einer heiligen Maske, das Heben eines Indianer-Schatzes usw.) und einen Gegenstand, der ihm bei der Suche hilfreich ist. Aus der Vogelperspektive steuert man Dr. Jones dann durch etwa 40 verschiedene Locations, die zahlreiche weitere, ineinander verschachtelte Puzzles beinhalten. Die Personen, auf die man während der Reise trifft, haben Tips parat oder sind selbst im Besitz von spielwichtigen Gegenständen, die Sie im Tausch gegen andere herausrücken. Manchmal gilt es auch, Felsblöcke zu verrücken, um versteckte Eingänge freizulegen, geheime Pfade im Dschungel zu erkunden oder sich einen Weg über Schluchten und Flüsse zu bahnen. Ein entscheidendes Spielelement sind natürlich wieder die Kämpfe mit wilden Tieren und bewaffneten Banditen, die Dr. Jones mit seiner Peitsche, seiner Pistole oder anderen, im Dschungel gefundenen Waffen bestreitet.

Action-Indy?

Obwohl das Spiel einige typische Gesichtszüge eines echten Adventures trägt, könnte man die Desktop Adventures genausogut als ein Actionspiel mit Puzzles bezeichnen. Im Mexiko der 30er Jahre wimmelt es nur so von riesigen Spinnen, giftigen Schlangen und sonstigem Ungetier. Jeder Biß, Stich oder Schlag vermindert die Lebensenergie der kleinen Spielfigur - durch Erste-Hilfe-Kästen und Heilkräuter können Wunden allerdings wieder geheilt werden. Von einem kleinen mexikanischen Dorf aus erkundet man das umliegende Gebiet, das sich (dank des Spiele-Generators) von Abenteuer zu Abenteuer unterscheidet. Da auf der einen Diskette eine aufwendige Grafikengine gar keinen Platz finden würde, spielt sich alles in stehenden Bildern ab - trotzdem sind die aus kleinen Klötzchen zusammengesetzten Hintergründe durchaus nett anzusehen. Die Spielsteuerung ist so einfach, daß der Hersteller ein Anleitungsbuch gar nicht erst für nötig befand. Mit dem Mauszeiger oder den Cursortasten läßt sich Indy durch die Baumreihen und Tempelgänge steuern, gefundene Gegenstände können per Drag & Drop ins Inventory gezogen werden. Während der Kämpfe reicht ein einfacher Mausklick, um Dr. Jones mit der Peitsche oder Machete schlagen zu lassen. Da die Desktop Adventures speziell für Windows geschrieben wurden, hofft man auf ähnliche technische Raffinessen, wie man



Das Fenster, in dem Indiana Jones hier auf Schatzsuche geht, nimmt bei einer Windows-Grafikauflösung von 1024 x 768 Pixel gerade mal ein Viertel des Bildschirms ein. Um da noch jedes Detail zu erkennen, muß man nahe an den Bildschirm gehen oder die Auflösung reduzieren.



sie von jüngeren Windows-Spielen gewohnt ist. Leider wurde hier gespart: Nicht einmal die Fenstergröße läßt sich an die Desktop-Auflösung des jeweiligen Spielers anpassen, was dazu führt, daß man sich bei Grafikmodi oberhalb von 800 x 600 Bildpunkten ein Vergrößerungsglas als kostenloses Gimmick wünscht.

Thomas Borovskis ■

Statement



Indiana Jones läuft jetzt als eine Art Zelda (Super-Nintendo) über den Bildschirm - wer hätte das gedacht? Trotz des Dumpingpreises von 30 Mark bezweifle ich, daß Lucas Arts´ Rechnung aufgehen wird. Das Spielprinzip mit seinen stets verschiedenen Mini-Missionen wird Adventure-Freaks nach dem vierten oder fünften Mal irgendwie langweilig. Außerdem hapert es an der technischen Realisierung. Das Ärgernis mit der nicht verstellbaren Fenstergröße, die auf Dauer sehr unbequeme Maus-/Tastatur-steuerung und die spärliche Grafik machen die Desktop Adventures - zumindest für mich - nicht zu einem würdigen Solitair-Ersatz.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 3 MB	General Midi
CD 0 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, Windows 3.x

RECOMMENDED
486/66, 8 MB RAM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action-Adventure

Grafik	50%
Sound	25%
Handling	48%
Spielspaß	54%

Spiel	deutsch
Handbuch	keines
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 30,-
CD-Advantage	auf Diskette

Sie erhalten als D

PC GAM

eine der folgenden k

1. Ein PC-CD-ROM-Spiel



„WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant." Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. Komplett in Deutsch!

Artikelnummer 1080
Zuzahlung: keine

„Retribution" - das packende 3D-Actionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. Komplett in Deutsch!

Artikelnummer 1081
Zuzahlung: keine

„Whale´s Voyage" - Wirtschafts-simulation und Adventure in einem! Komplett in Deutsch.

Artikelnummer: 1082
Zuzahlung: keine

2. Ein CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases



Bringen Sie Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf.

Mit den monatlichen Inlays im Design der PC GAMES-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.

Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!

Artikelnummer 1086
Zuzahlung: keine

ankeschön für ein

ES ABO

ostenlosen Prämien:

3. T&T-Sammelordner



Der Tips- & Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PC GAMES Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten.

Artikelnummer 995
Zuzahlung: keine

4. PCG Mousepad



Das ultimative PC GAMES Mousepad in limitierter Auflage.

Artikelnummer 1077
Zuzahlung: keine

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

IHRE VORTEILE:

PC GAMES - das führende PC-Spielemagazin - im Abo:

- Jeden Monat den Überblick über den gesamten PC-Spielemarkt mit PC GAMES plus Diskette oder CD-ROM.
- Wir testen für Sie, welche Spiele ihr Geld wert sind.
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.**
- Sie versäumen keine der 12 Ausgaben und erhalten so ein lückenloses (Tips& Tricks-) Sammelwerk.

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

❒ **JA, ich will das PCG-Abo mit CD-ROM.**
(DM 108,-/ Jahr (= DM 9,-/ Ausgabe); Ausland 132,-/ Jahr)

❒ **JA, ich will das PCG-Abo mit Diskette.**
(DM 79,-/ Jahr (= DM 6,58/Ausgabe); Ausland: 103,-/Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Ich möchte als Dankeschön bitte folgende kostenlose Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

❒ **WIZARDRY 7** (Art.-Nr. 1080)
❒ **RETRIBUTION** (Art.-Nr. 1081)
❒ **WHALE´S VOYAGE** (Art.-Nr. 1082)
❒ **CD-Ständer** (Art.-Nr. 1086)
❒ **T&T-Ordner** (Art.-Nr. 995)
❒ **Mousepad** (Art.-Nr. 1077)

Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Ich erhalte das PCG-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.**

Datum 1. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Widerrufsbelehrung:
*Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

Datum 2. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)
❒ Gegen Rechnung
❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

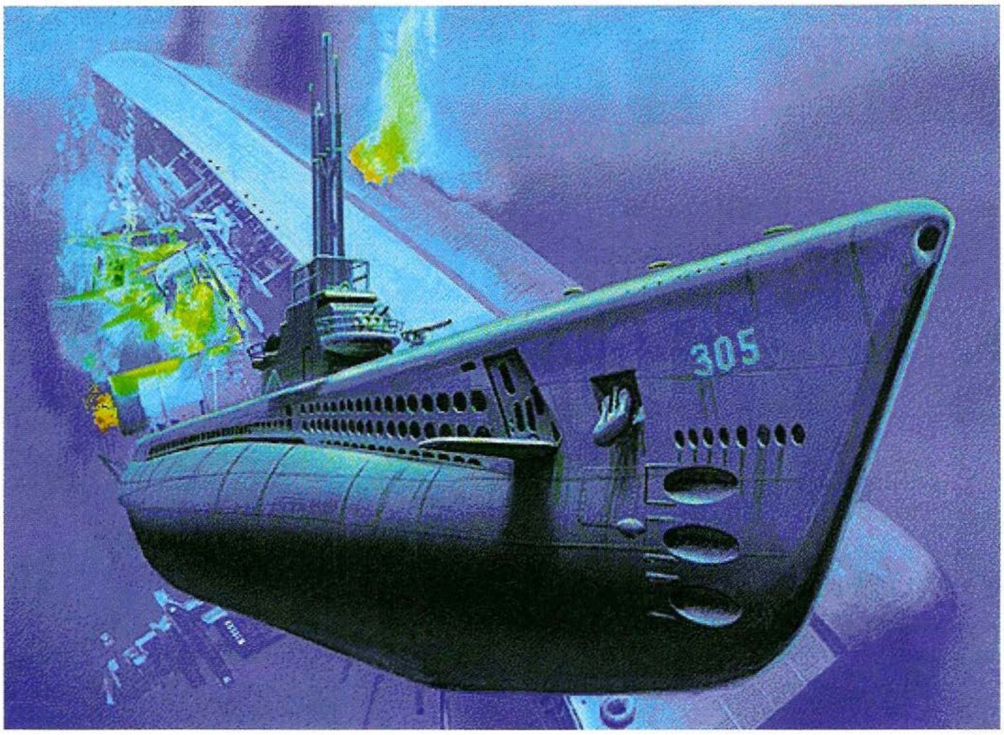
BLZ

PG 0696

Silent Hunter

Auf Schleichfahrt

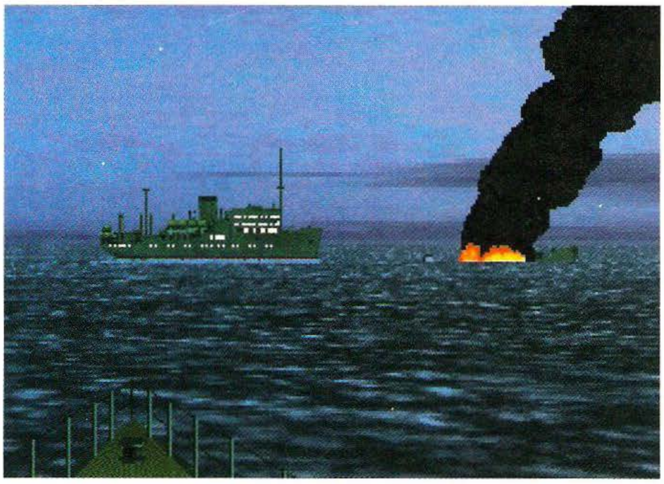
U-Boot-Simulationen sind vergleichsweise dünn gesät, obwohl sie Taktik mit Action bestens verbinden können. Betrachtet man sich die Simulation Silent Hunter des Strategiespezialisten SSI, wird einem der Grund für die Seltenheit der Spiele klar.



Langsam fährt der Zerstörer über das nur wenige Meter tiefer im Wasser schwebende U-Boot. Kein Ping unterbricht die drückende Stille. Die Mannschaft wagt kaum zu atmen - der Spieler ebenfalls nicht. Diese Szene ist gut zehn Jahre alt und fand auf einem 286er mit dem Spiel 688 Attack Sub statt. Seitdem wagte sich nur eine relativ geringe Anzahl weiterer U-Boot-Simulationen auf den Markt, kein Wunder daß Silent Hunter von SSI von vielen Spielern seit langem erwartet wird.
Auf den ersten Blick wird SSI den Wünschen an Silent Hunter gerecht: Die SVGA-Grafik erreicht teilweise Fotoqualität, die Steuerung ist sehr einfach, ohne daß dafür auf Spieltiefe verzichtet wurde, die Klangausgabe macht einen sehr realistischen Eindruck und der Schwierigkeitsgrad läßt sich in zahlreichen Stufen dem eigenen Können anpassen.

Unter Wasser nichts Neues

Aufgabe des Spielers ist es (im Karriere- oder Missionsmodus), sich an Zerstörer oder Geleitzüge anzuschleichen, Seegebiete feindfrei zu halten, bestimmte Ziele zu versenken oder ähnliche U-Boot-typische Einsätze zu fahren. Neben den Torpedos steht dem Spieler auch eine Bordkanone zur Verfügung, nur hier kann man die detailreiche Grafik genießen, unter Wasser bleiben nur einige Standbilder. Vor allem die langen Wartezeiten entsprechen voll und ganz der Realität. Man kann tagelang patrouillieren, ohne einem Schiff zu begegnen, einen Kreuzer einzuholen kann Stunden dauern, und selbst das Nachladen der Torpedos dau-



Die detaillierten Grafiken lassen jedes Bullauge leuchten.



Auch romantische Momente im Sonnenuntergang fehlen nicht.

ert Ewigkeiten. Selbst bei x-facher Beschleunigung muß man sich als Spieler mit einigen Wartezeiten abfinden, kommt es aber schließlich zu einer Schlacht, wird man bestens entschädigt. Nur wer sich wirklich vorsichtig anschleicht und von der richtigen Entfernung seine Torpedos abschießt, hat eine reelle Chance, der Rache der Zerstörer zu entgehen. Silent Hunter spielt in den Jahren 1941 bis 1944, eine Zeit, in der die U-Boot-Waffe und deren Bekämpfung große Fortschritte gemacht hat. Ist es anfangs noch relativ einfach, nahe genug an den Feind heranzukommen, wird dies mit zunehmender Verbreitung von Sonar und Radar immer schwieriger. Dafür (das Spiel hält sich zu großen Teilen an geschichtliche Fakten) werden gegen Ende des Pazifik-Krieges zahlreiche Frachterkonvois mit unzureichendem Geleitschutz auf die Reise geschickt. Das eigentliche Spiel gestaltet sich sehr einfach: Man klickt sich durch die einzelnen Räume des Bootes, bedient dort mit der Maus die übersichtlich beschrifteten Waffen oder Instrumente oder navigiert mit Menübuttons durch das Boot. Auch der Sound kann überzeugen, da wirklich jedes Ereignis mit realistischen Klängen hinterlegt wurde, trotzdem hätte etwas Musik auf den langen Fahrten für etwas Abwechslung gesorgt.



Das Ziel aller Gefahren und Mühen: Japan gibt schließlich auf.



Der Bereich vor der Bordkanone ist ein ungemütlicher Ort für feindliche Zerstörer. Leider lassen sich solche Aussichten nur kurz genießen.

Da lacht des Käptn's Herz: Ein kompletter Geleitzug geht in Flammen auf. Die versenkte Tonnage bestimmt die Art der Auszeichnungen. (unten)



Ping, Peng, Blubb

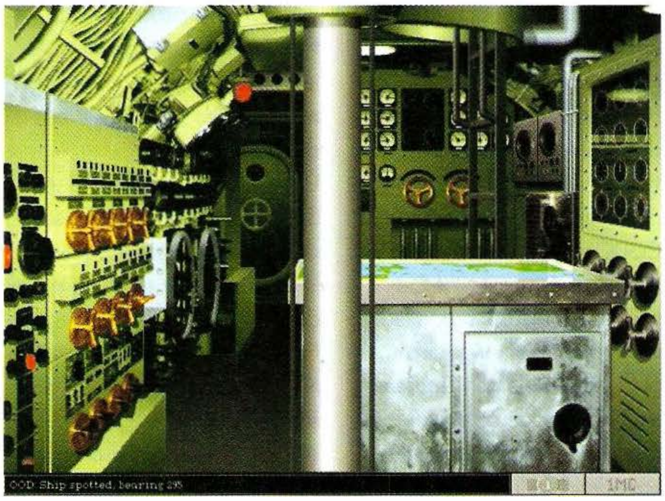
Silent Hunter kann eine durchaus spannende Atmosphäre erzeugen, nervenzerfetzend wie etwa der Spielfilm „Das Boot" ist die U-Boot-Simulation jedoch nicht. Das Spiel ist zwar in fast jeder Hinsicht überzeugend (nur die Maussteuerung ist nicht ganz einheitlich), trotzdem kann das Spiel nicht völlig begeistern - dazu ist die Idee und die Umsetzung einfach nicht ausreichend innovativ - oder ist das Genre der U-Boot-Simulationen etwa schon ausgereift?

Harald Wagner

Statement



Offensichtlich wurde das Thema U-Boot-Simulation bereits vor zehn Jahren ausgereizt. Egal ob AOD oder Silent Hunter: die Präsentation wird immer besser, Stimmung und Spielspaß verändern sich kaum. SSI ist mit Silent Hunter zwar eine herausragend gute Simulation gelungen, für Besitzer eines älteren U-Boot-Spiels gibt es jedoch kaum einen Grund, sich ein weiteres zuzulegen.



Das Herzstück eines jedes U-Boot-Spiels: in der Kommandozentrale findet sich ein Spieler sofort zurecht.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick ●
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 30 MB	General Midi ●
CD 224 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-33, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

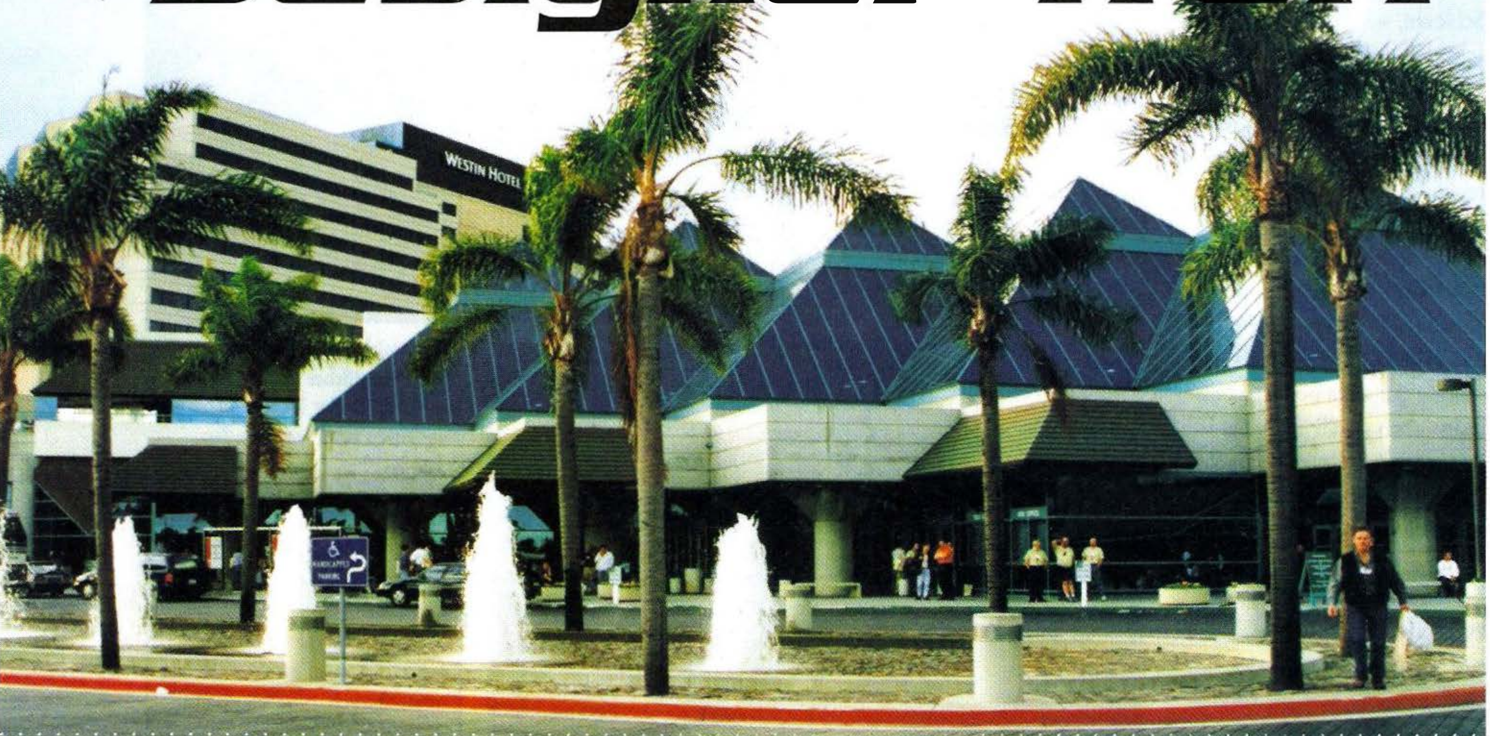
U-Boot-Simulation

Grafik	80%
Sound	65%
Handling	80%
Spielspaß	79%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Computer Game Developers Conference

Designer Treff



Zum zehnten Mal trafen sich Designer aus aller Welt zur Computer Game Developers Conference im Herzen des Silicon Valleys. Wir mischten uns für Sie unter das Volk und konnten einige interessante Neuigkeiten aufschnappen.

von Markus Krichel

Wie nicht anders zu erwarten, gab es auch bei der zehnten Computer Game Developers Conference einen neuen Besucherrekord. 3.500 Teilnehmer aus allen Bereichen der Game Industry gaben sich in Santa Clara ein Stelldichein. Neben Programmierern, Designern und Produzenten gaben sich auch Musiker, Filmemacher und Hardware-Ingenieure im Westin Hotel gegenseitig die Klinke in die Hand. Hier werden die Weichen gestellt für die Softwarentwicklung der Zukunft. War im letzten Jahr noch Virtual Reality das große Schlagwort, scheint man in diesem Jahr die Erwartungen etwas niedriger angesetzt zu haben. Die erhoffte Explosion des Marktes in den VR-Bereich, der mit den Headsets von Forte, Virtual IO und CyberMaxx hier vor zwölf Monaten einen vielversprechenden Anfang nahm, erwies sich als Blindgänger. Das Hauptthema der diesjährigen Konferenz: 3D in allen Erscheinungsformen und Multiplayerspiele via Internet.

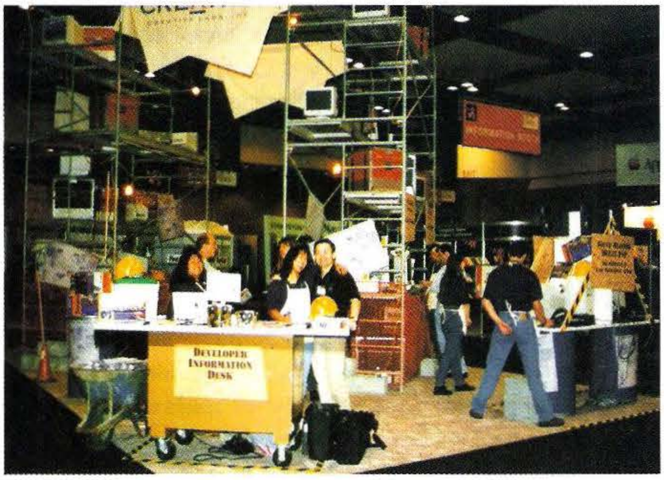
The Times are changing

Was vor zehn Jahren mit acht Teilnehmern im Wohnzimmer von Chris Crawford begann, hat sich zur größten Veranstaltung dieser Art entwickelt. Chris spielt zwischenzeitlich keine Rolle mehr und die Konferenz wurde dieses Jahr erstmals von einem kommerziellen Messeveranstalter ausgerichtet. Bezeichnenderweise wurde dieser Deal unmittelbar nach dem Ausscheiden von Chris Crawford geschlossen. Ebenfalls besorgniserregend: die mehreren Millionen Dollar, die für die Überlassung der Rechte bezahlt wurden, flossen in die Taschen der verbleibenden Vorstandsmitglieder. Chris, der Vater der CGDC, sah hiervon keinen roten Heller. Eine traurige Entwicklung für Crawford, allerdings muß man eingestehen, daß seine ständigen Tiraden vom drohenden Untergang der Branche auf die Dauer etwas ermüdend wirkten.

Die Kommerzialisierung war auch gleich offensichtlich. Bestimmte Seminare und Sonderveranstaltungen, deren Besuch früher kostenlos war, mußten diesmal teuer bezahlt werden. Microsoft entblödete sich nicht für ihre DirectX-Sessions satte 160 Dollar zu verlangen. Allerdings hatte man nicht mit dem Erfindungsreichtum der MS-Hasser gerechnet, die aus Protest eine eigene Veranstaltung mit dem Titel „DirectBier" aus der Taufe hoben.

Überhaupt läßt sich ein klare Spaltung der einstmals so solidarischen Designer-Clique erkennen. Auf der einen Seite findet man die Microsoft-hörigen Programmierjuppies (Interactive Movies), geschniegelt und gestylt mit minirocktragenden Tussies am Arm. Auf der anderen Seite die um jeden Preis unab-





Jobs wurden an Pinnwänden in rauhen Mengen angeboten. Einige Aussteller (hier: Creative Labs) ließen sich für ihre Stände einiges einfallen.

hängigen Hackertypen (Kick-Ass-Sims) mit löchrigen Jeans und Bierdose in der Hand.

Duke Nukem quakes Doom

Dreidimensionale Ballerorgien scheinen nichts von ihrer Popularität eingebüßt zu haben. Sobald man glaubt, der Trend wäre am Abflauen, kommt eine Firma wie Apogee daher und belehrt uns mit einem Überflieger wie Duke Nukem eines besseren. Daher ist es nicht verwunderlich, daß viele neue Entwicklungstools schnellere 3D-Routinen und realistische Spielumgebungen ermöglichen wollen. Erwarten Sie also in diesem und auch im nächsten Jahr eine Fülle von 3D-Shootern mit hochwertigen Grafiken und massivem Multiplayer-Support.

You got the Motion

Motion Capture-Systeme erfreuen sich ebenfalls ständig wachsender Beliebtheit. Um Bewegungen so realistisch wie möglich wiederzugeben, wird der Körper einer Person mit Sensoren vollgepflastert, die alle Abläufe auf eine Grafik im Computer übertragen. Auf diese Weise wird der natürliche Bewegungsablauf perfekt wiedergegeben. Motion Capture-Systeme wurden in der Vergangenheit in erster Linie für Prügelspiele verwendet. Das wird sich aber bald ändern. Die zahlreichen finanziellen Fiaskos mit Full Motion Video und echten Schauspielern zwingen viele Entwickler dazu, nach Alternativen zu suchen. Die meisten wollen wieder zurück zu Grafik-

Charakteren, ohne jedoch auf die Realitätsnähe zu verzichten. Motion Capture könnte die Antwort sein.
Für Furore sorgte übrigens eine mit Hilfe dieser Technologie erstellte Animation am Stand der Firma Bio-Dynamics. Im Auftrag der amerikanischen Computersendung C-Net wurde eine auf allen bekannten Indizien basierende Dramatisierung des Mordes an Nicole Brown Simpson und Ron Goldman erstellt. Da die Dreharbeiten vor der Urteilsverkündung stattfanden und jeder mit einem Schuldspruch rechnete, hat der Mörder natürlich eine frappierende Ähnlichkeit mit O. J. Simpson.
Die Datei steht allen Interessierten auf der Webseite www.c-net.com zur Verfügung. Allerdings ist Eile geboten: Es steht anzunehmen, daß Mister Simpsons Rechtsanwälte die Verbreitung dieser Datei verbieten lassen werden. Vorausgesetzt er hat noch Geld übrig...

Spotlights

Niemand ist qualifizierter, die Qualität eines Spiels zu beurteilen, als andere Designer. Die fachkundige Jury verlieh die begehrten „Spotlight Awards 96" an die folgenden Titel.

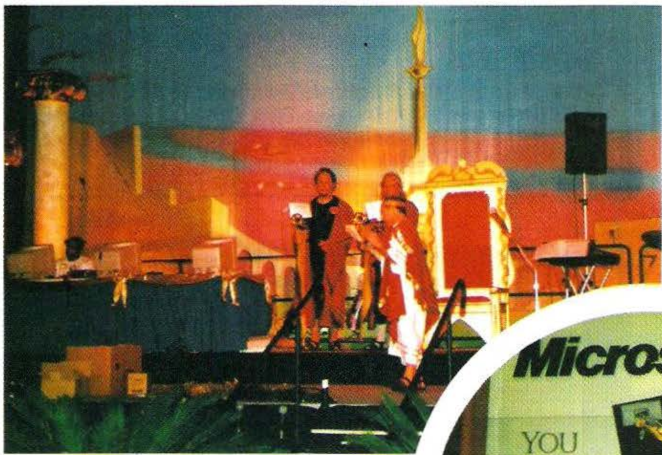
Command and Conquer	Westwood Studios
MechWarrior 2	Activision
Duke Nukem 3D	3D Realms
Hexen	Raven Software
You don't know Jack	Berkeley Systems und Jellyvision
Stonekeep	Interplay
Steel Panthers	SSI
Full Throttle	LucasArts
WarCraft 2	Blizzard Entertainment

VR neu überdenken

Virtual Reality Headsets haben unglaublich an Boden verloren. Hohe Herstellungskosten, die lausige Qualität der LCD-Displays, schwer kontrollierbares Head Tracking und mangelnde Unterstützung seitens der Spielefirmen rechtfertigen den hohen Anschaffungspreis nicht. Am Ende sehen sich die Hersteller mit einem Teufelskreis konfrontiert: die extrem niedrigen Verkaufszahlen lassen weitere Preissenkungen nicht zu. Der Markt stagniert und niemand will sich die zusätzlichen Kosten bei der Softwareentwicklung aufhalsen. Die allgemeine Meinung der Designern VR-Headsets der ersten Generation werden bald auf dem Wühltisch zu finden sein. Eine kostengünstigere Alternative bieten 3D-Shutter-Brillen, die zwischen DM 200 und DM 300 zu haben sind. Ein klassisches 3D-Display im Stil des guten, alten „View-Master" ohne Headtracking und sonstigem Schnickschnack. Allerdings muß auch für diese Geräte spezielle Software geschrieben werden, daher bleibt abzuwarten, ob die entsprechende Unterstützung von der Softwareseite folgen wird. Für das bisher populärste Modell - das 3D-Max von Kasan Electronics - sind gerade mal eine Handvoll Spiele erhältlich.

3D-Beschleuniger

Creative Labs, Diamond, ATI und viele andere Hersteller von 3D-Beschleuniger- und/oder Soundkarten erhalten Schützenhilfe von prominenter Seite. Intel kündigte seine neue MMX-Technologie - eine wesentliche Verbesserung der Pentium-System-



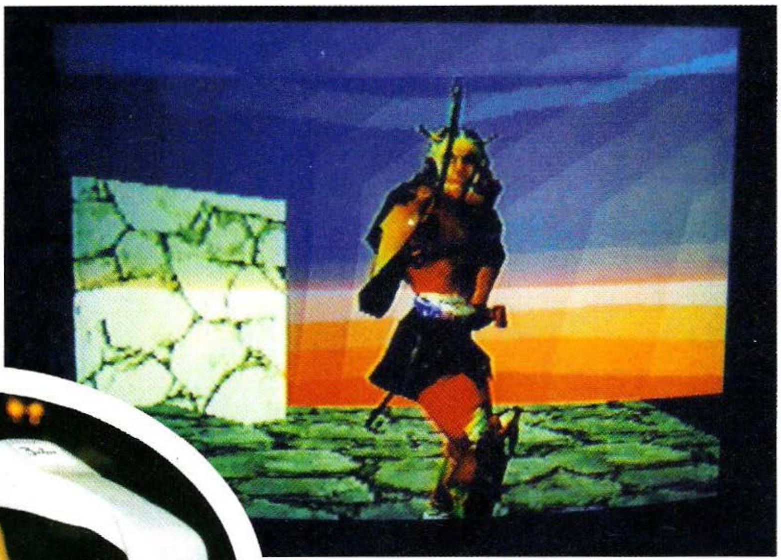






Brot und Spiele bei Microsoft: Um die Entwickler für das Windows 95 und Direct-X zu erwärmen, ließ Bill Gates eine zünftige Party schmeißen. Bei typischen „Römerspielen" durften sich die Gäste - ausstaffiert mit traditionellen Römer-Gewändern und Lorbeerkränzen - mit Schaumstoffkeulen verkloppen (oben) und in einem Parcours um die Wette düsen (rechts). Moderiert wurde das Spektakel von Microsoft-eigenen Gaudiatoren.

Die beeindruckenden Fähigkeiten der neuen 3D-Beschleuniger-Karten und -Chips wurden den Entwicklern im praktischen Einsatz vorgeführt (rechts). Auch neue VR-Brillen durften bestaunt und natürlich auch ausprobiert werden (unten).





architektur - an. Mit den technischen Details des neuen P55C-Prozessors (Codename) könnte man ohne Probleme ein Buch füllen. Die Tech-Heads unter unseren Lesern können sich über Chroma-Keying, Vector-Dots und die 57 neuen Instruction-Sets bis in kleinste Detail via Internet (WWW.INTEL.COM) informieren. Allgemein gesprochen bietet die neue Technologie folgende Vorteile: Verbesserungen in den Bereichen Grafik, Video und Sound. Erhöhte Geschwindigkeit bei Spielen und Internet-Applikationen und den neuerlichen Versucht durch ein uniformes Programmiermodell einen für alle geltenden Standard zu schaffen. MMX-Technologie wird im Sommer/Herbst erstmals Bestandteil der Intel-Architektur werden. Ab 1997 werden alle neuen Intel-Prozessoren serienmäßig so ausgestattet sein. Die MMX-Technologie wird allerdings den Hardware-Overkill nicht beenden. Sie wurde nicht entwickelt, um Grafik- oder Soundkarten zu ersetzen. Vielmehr soll sie deren Funktionen unterstützen und verbessern. Marktführer Creative Labs (3D-Blaster, Soundblaster) hat bereits angekündigt, in zukünftigen Produkten die MMX-Architektur zu berücksichtigen.

Pax Romana

Microsoft versuchte sich die Gunst der Programmierelite mit einer gigantischen Toga-Party zu sichern. Sämtliche Besucher wurden mit Togas ausstaffiert und erhielten eine Handvoll Goldsesterzen zum Erwerb echt römischer T-Shirts und Baseballmützen. Außerdem warfen Senatoren die Münzen mit vollen Händen in die Menge. Zusätzliche Gelder wurden an jene verteilt, die durch Ausrufe wie „Microsoft sei gepriesen", „Lang lebe DirectX" und „Möge Bill Gates ewig leben" ihre lebenslange Allianz mit Microsoft zum Ausdruck brachten. Darüber hinaus hatten alle Römer die Möglichkeit sich an angenehm albernen Gladiatorwettbewerben zu beteiligen. Human Darts, Freistilringen im Sumo-Anzug und Boxen mit überdimensionalen Handschuhen erfreute sich größtmöglicher Beliebtheit.

Arbeitsmoral

Obwohl die CGDC teilweise mehr einer riesigen Party als einer Lernveranstaltung ähnelt, waren die über 60 Seminare brechend voll. Die größte Erwartungshaltung löste ein Symposium von Michael Abrash aus, der für die Grafik-Engine von ids Quake verantwortlich ist. Ebenfalls gut besucht war alles, was mit Netzwerkplay und Spielentwicklung unter Windows 95 zu tun hatte.

Als wohl bester Indikator für die Zukunft der Spieleindustrie brachte die diesjährige CGDC folgende Erkenntnisse: 3D-Ballereien bleiben weiterhin populär, eine Marktspaltung zwischen Online- und Einzelspielen ist absehbar, Rendergrafik ist wieder in, interaktiver Film hingegen out und Hollywood kann sich zum Teufel scheren.

Zu guter Letzt

Trotz einiger Kontroversen war die zehnte Computer Game Developers Conference ein voller Erfolg. Sollten auch Sie sich ernsthaft mit dem Gedanken tragen, eine Karriere als Game Designer zu beginnen, lohnt sich der Besuch allemal. Billig ist es zwar nicht (mehr), aber wer hier keinen Job findet, hat den Beruf verfehlt. Auf unserer nächsten Cover-CD können Sie sich das Geschehen auch im bewegten Bild betrachten. Meinungen, Interviews und Impressionen von der Game Developers Conference sind das Thema meiner nächsten Filmreportage.

MMX-Technologie

Hier einige Aussagen, die sich bereits jetzt über Intels MMX-Technologie treffen lassen:

- verbessert die generelle Leistungsfähigkeit des PCs als Multimedia- und Kommunikationsplattform
- schafft ein uniformes Programmiermodell
- läuft unter allen gängigen Betriebssystemen
- schnellere Video-, Bild- und Tonbearbeitung
- MPEG2, Indeo-Video und Spracherkennung
- erhöhte Geschwindigkeit durch Sprochkomprimierung, Image-Processing und 3D-Unterstützung
- Standard in allen P6-Prozessoren



Zu Gast bei Richard Garriott

Toy Story

Als Markus Krichel Ende März Origin Systems in Austin, Texas besuchte, konnte er einen Blick in Richard Garriotts Privatgemächer riskieren. Hier ist eine Auswahl der kuriosen und einzigartigen „Spielzeuge".

Richard Garriotts Haus „Britannia Manor" läßt sich am besten als Spielplatz für Erwachsene beschreiben. Neben einem Karussell, Trampolinen und Armbrustschießständen befindet sich auf dem ca. fünf Hektar großen Gelände ein computergesteuertes Teleskop, Geheimgänge und vieles mehr. Als Sohn eines Astronauten (Owen Garriott, Space Shuttle Columbia Mission) hat es



Diesen Schrumpfkopf hat Richard für 12.500 Dollar erstanden.

Richard der Weltraum besonders angetan. Der kulturelle und wissenschaftliche Zerfall der ehemaligen Sowjetunion bereicherte seine Sammlung um einen Kosmonautenanzug, mehrere Instrumente, deren Komplexität jeder logischen Erklärung spotten, und um eine eher unpraktische, wenn auch skurrile Anschaffung: das Lunarmobil, mit dem die Russen - ein paar Monate nach den Amerikanern - auf dem Mond herumkurvten. Einen entscheidenden Nachteil hat dieses Objekt: es befindet sich nach wie vor auf dem Mond!

Aus Südamerika stammt einer der neuen toten Bewohner von Britannia Manor. Neben dem Skelett „Pedro", das Richard von der Baylor School of Medicine erstand, bezog soeben ein waschechter Schrumpfkopf dort Domizil. Den Neuankömmling zierte sogar noch ein Preisschild: Satte 12.500 Dollar zahlte Lord British für Pedros neuen Kumpel! Allerdings muß man sagen, daß er - abgesehen davon, daß er tot ist - noch recht gut aussieht. Sollte Pedro sich irgendwann zum Vampir oder Zombie entwickeln, empfiehlt sich das Monsterjäger-Set, bestehend aus diversen Salben und Tränken, silbernen Kugeln und einem Kreuz mit eingelassener Großkaliberwaffe.

Antike wissenschaftliche Instrumente sowie Spielzeuge und Bücher befinden sich ebenfalls in der Sammlung, deren Wert bei ca. einer halben Million Dollar liegen dürfte. Insbesondere planetarische Modelle und alles, was mit der Frühzeit des elektrischen Stroms zu tun hat, weckt seine Sammelleidenschaft. Zwischen einem echten „Leidener Glas" und einem 300 Jahre alten Psalmenbuch stehen mehrere Starkstromgeneratoren, ein Edison-Phonograph und eine Fossiliensammlung.

Besonders stolz ist Richard Garriott auf einen zehn Kilo schweren Quader aus der Chinesischen Mauer, den er nach eigenen Worten „dort befreit und als illegalen Einwanderer in die USA geschmuggelt hat". Ein Spielzeug wird man in diesem Haus jedoch vergeblich suchen: einen PC!

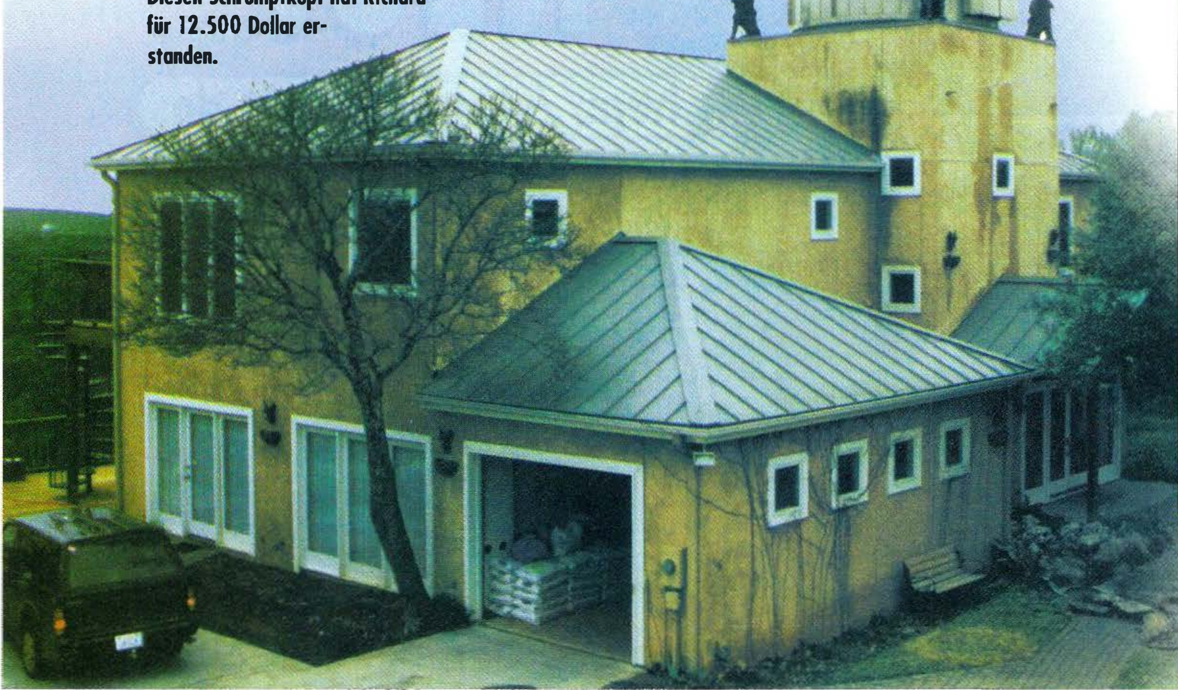
Markus Krichel ■



Diese wunderschöne Glasmalerei entdeckte Richard Garriott, während er die Spielemesse ECTS in London besuchte. Ein „kleines Andenken" für die Wohnzimmerwand.



Eine Ritterrüstung darf in der großen Sammlung mittelalterlicher Gegenstände natürlich nicht fehlen.



PC Games online

In den ersten Aprilwochen besuchten bereits über zehntausend Internet-Surfer unsere Web-Pages. Obwohl sich zu diesem Zeitpunkt einige Seiten noch im Aufbau befanden, waren die ersten Benutzer-Reaktionen sehr positiv. Damit sich niemand im Online-Dschungel verirrt, wollen wir mit dem nachfolgenden Internet-Guide helfen, möglichst schnell Informationen in dem umfangreichen Angebot zu finden.

http://www.pcgames.de

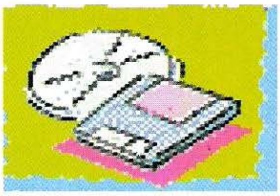
SERVICE



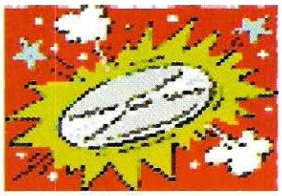
MAGAZINE



FILEAREA



ACTION





Das **Gästebuch** dient dazu, Sie als Benutzer von PC Games Online zu registrieren. Nur hier erhält man ein Paßwort für gesperrte Actionbereiche.



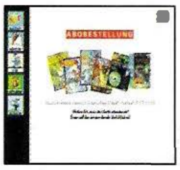
In den **News** erfahren Sie jeden Monat die Neuigkeiten aus allen wichtigen Spielegenres sowie exklusiv die neuesten Gerüchte aus den USA.



Die meisten Downloads finden Sie in der **Top 10-Liste**: sowohl auf Demos kommerzieller Spiele als auch auf Shareware-spiele haben Sie hier Zugriff.



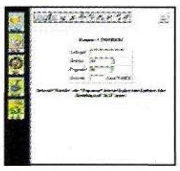
Im **Shopping**-Center können Sie online aktuelle Spiele bestellen. Namhafte Versender sorgen für eine seriöse Geschäftsabwicklung.



Im **Abobereich** können Sie jedes Magazin des Computec Verlages abonnieren, selbstverständlich werden Name und Adresse zuerst überprüft.



Einen Blick auf die neuesten Software Entwicklungen können Sie über die Schultern der Programmierer im **Preview**-Bereich werfen.



Sämtliche Kurztips, Komplettlösungen und Strategiehinweise zu den wichtigsten Spielen der letzten Jahre finden Sie in der **T&T-Datenbank**.



Gemütlich mit Gleichgesinnten plaudern? Andere Freaks um Rat und Tat fragen? Im **Online-Café** finden Sie immer ein paar nette Gäste.



Haben Sie Schwierigkeiten mit einem Spiel, erfahren Sie hier, wann und wie Sie die **Hotline**-nahezu aller Spielehersteller erreichen können.



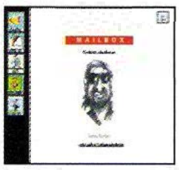
Die aktuelle PC Games war schon vergriffen? Auszüge der wichtigsten Spielbesprechungen finden Sie von nun an auch im **Review**bereich.



Gigabyte-weise **Spieledemos** stehen hier zum Download bereit. Mit einer leistungsfähigen Filter- und Suchfunktion finden Sie hier fast jedes Spiel.



Im **Games**-Bereich finden sich spielwillige Surfer zusammen. Egal ob Rollenspiel oder Wirtschaftssimulation, hier findet man Mitspieler.



In der **Mailbox** können Sie Rainer Rosshirt eine E-Mail schicken oder jedem anderen Redakteur Ihre Meinung sagen.



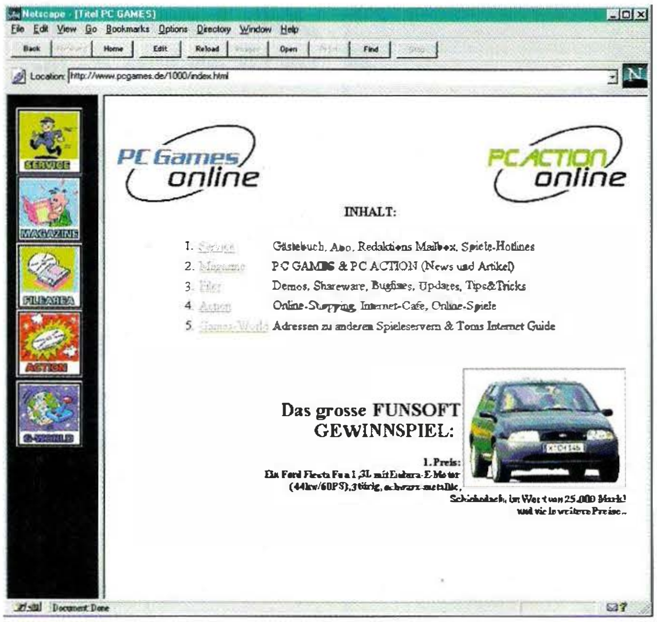
In der **Artikeldatenbank** finden Sie heraus, wann welches Programm oder Thema von uns besprochen wurde.



Was sonst nur mit Mühe zu finden ist, hier haben wir es gesammelt: **Bugfixes und Updates** zu zahlreichen Spielen.



Neben Links zu allen Softwarehäusern finden Sie in der **Gamesworld** geordnete Links zum Thema Computerspiele.



Von der Startseite aus gelangt man in die fünf Hauptbereiche von PC Games Online: Service, Magazin, Filearea, Action und Gamesworld.

Obwohl wir versuchen, PC Games Online möglichst so einfach und übersichtlich zu gestalten, daß eine Gebrauchsanweisung unserer Meinung nach nicht notwendig sein sollte, hier einige Hinweise:
Um PC Games Online in voller Pracht genießen zu können, empfiehlt sich der Einsatz eines frame-fähigen Web-Browsers wie etwa Netscape Navigator 2.x. Auch die Betaversion von Microsofts Internet Explorer 3.0, inzwischen für alle Plattformen erhältlich, unterstützt die Fenstertechnik. Für den Games-Bereich sind außerdem Java-Fähigkeiten nötig, zum Redaktionsschluß war jedoch nur der Navigator von Netscape in der Lage, Java fehlerfrei zur Verfügung zu stellen. Der Netscape-Navigator ist erhältlich an der URL `http://www.netscape.com`, der Internet Explorer unter `http://www.microsoft.com`
Da wir ständig daran arbeiten, Technik und Daten auf dem aktuellsten Stand zu halten, ist es manchmal unumgänglich, bestimmte Informationen vorübergehend aus dem Netz zu nehmen. Erhalten Sie also keinen Zugriff auf einige Seiten, versuchen Sie es einfach einige Minuten später noch einmal. Sollten die Probleme länger anhalten, zögern Sie nicht und schreiben Sie dem Webmaster eine entsprechende Mail.
Da wir PC Games Online für Sie ins Leben gerufen haben, ist uns Ihre Meinung natürlich besonders wichtig. Haben Sie Anregungen, Beschwerden, Fragen oder Wünsche, so zögern Sie nicht und tun Sie sie uns kund. Ein umfangreicher Service wie PC Games Online ist auf Ihre Mitarbeit angewiesen und kann sich nur dann zu Ihrer Zufriedenheit entwickeln, wenn Sie Ihre Meinungen äußern. Unsere E-Mail-Adressen finden Sie in der Mailbox von PC Games Online oder im Impressum des vorliegenden Heftes.

Nun genug der Theorie - werfen Sie Ihr Modem an und besuchen Sie Ihre Computerzeitschrift im Netz der Netze. Wir wünschen Ihnen dabei einen schnellen Connect und vor allem viel Spaß.



„Hallo Auskunft? Könnten Sie mir bitte die Internet-Adresse von Activision geben?" Leider wird dieser Wunschtraum von der streßfreien Suche im Internet wohl nie in Erfüllung gehen. Daher wird man auch in der Zukunft auf die zahlreichen „Kataloge" und „Search Engines" zurückgreifen müssen. Doch welcher Dienst liefert wirklich die besten Resultate?

Von Oliver Menne

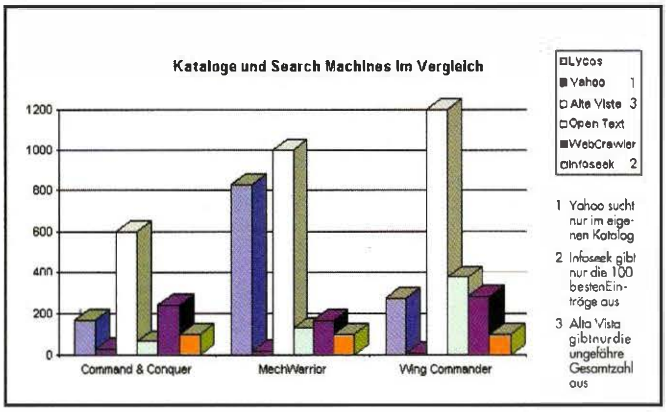
Kataloge und Search Engines

Detektiv im Web

Eine Frage sollten Sie sich stellen, bevor Sie sich für einen dieser Dienste entscheiden. Wollen Sie nur „just for fun" durch das World Wide Web stiefeln oder suchen Sie eine ganz bestimmte Seite? Wenn Sie sich nur ein wenig unterhalten möchten, dann empfiehlt sich für die Suche nach einem bestimmten Themengebiet mit Sicherheit einer der Kataloge (Lycos, Infoseek, Yahoo), denn die vorhandenen Adressen und Einträge werden hier per Hand eingegeben oder zumindest editiert und bieten dadurch mehr Übersichtlichkeit. Wenn Sie hingegen nach einer ganz bestimmten Seite suchen oder einfach alles zu einem bestimmten Thema aufgelistet haben möchten, so sollten sich einer der zahlreichen „Search Machines" (Lycos, Infoseek, Open Text, Alta Vista, WebCrawler) zuwenden. Hier gibt es keine Einteilung in verschiedene Kategorien oder Rubriken: Sie geben ein Stichwort an, und der jeweilige Dienst liefert Ihnen alle ihm bekannten Adressen. Diese Adressen werden nicht von Menschenhand gepflegt, vielmehr übernimmt ein findiges Computerprogramm (im Fachjargon: Robot, Wanderer, Worm, Spider) die Suche nach neuen Seiten im World Wide Web. Das Problem: die zusätzlichen Informationen beschränken sich auf wenige Zeilen, die dieses Programm mit ausliest, und die Adressen werden nicht ständig aktualisiert. Darüber hinaus werden viele Seiten mehr als einmal in die riesige Datenbank übernommen, weil sie vom Programm nicht als identisch registriert werden. Vorschnelles Anklicken der gefundenen Einträge kann also zu ärgerlichen Übertragungs- und Wartezeiten führen. Deshalb sollten Sie vorher unbedingt überprüfen, ob Sie nicht schon einmal auf der jeweiligen Seite waren und ob es sich vielleicht nur um ein anderes Themengebiet innerhalb dieser Seite handelt.

Obwohl viele „Search Machines" und „Kataloge" noch stark verbesserungsbedürftig sind, kommt man nicht an ihnen vorbei. Schließlich stellen diese Dienste die einzige Möglichkeit dar, Informationen aus dem World Wide Web zu ziehen.

Um Ihnen die Entscheidung ein wenig zu erleichtern, haben wir verschiedene „Search Machines" und „Kataloge" speziell in Bezug auf die Anforderungen, die von einem Spieler gestellt werden, unter die Lupe genommen.



Lycos, Inc

http://www.lycos.com



Lycos verfügt erst seit wenigen Wochen über den Katalog „A2Z", den man nach gewünschten Themengebieten durchforsten kann. Schwachpunkt: man findet hier so ziemlich alles, was nicht mit Spielen in Zusammenhang gebracht werden kann. Aus diesem Grund macht der Katalog für den Spieler nur wenig Sinn, da können andere Dienste mehr bieten. Einen sehr guten Eindruck hinterläßt jedoch die Suchfunktion. Die komfortable Engine macht die Hatz nach einem bestimmten Thema zum Kinderspiel. Die verschiedenen Suchkriterien wurden hier in ein übersichtliches Menü integriert, unnötig komplizierte Befehlszeilen werden nicht benötigt. Trotzdem bestimmen auch hier die angegebenen Suchkriterien das Ergebnis - mit diesem Problem haben alle „Search Engines" zu kämpfen. Auffällig war jedoch, daß Doppel- und Dreifachnennungen bei Lycos an der Tagesordnung sind. Beispiel: Obwohl die beiden Themen „Mech Warrior - Screenshots" und „MechWarrior - Walkthrough" auf die gleiche Seite verweisen, werden diese einzeln aufgeführt. Das relativiert natürlich die Anzahl der gefundenen Adressen, schmälert aber nicht die Leistungsfähigkeit dieses Dienstes.

KATALOG:

SUCHFUNKTION:

Yahoo

http://www.yahoo.com



Im Gegensatz zu vielen Mitbewerbern macht Yahoo schon rein optisch einen sehr guten Eindruck. Doch das Aushängeschild von Yahoo ist der gut durchdachte Katalog, der in puncto Übersichtlichkeit der Konkurrenz noch einen ganzen Schritt voraus ist. Die vorbildliche Benutzerführung ermöglicht ein schnelles Auffinden gewünschter Themenbereiche, und die Übertragungszeiten werden durch die Aufteilung in viele kleine Untermenüs angenehm verkürzt. Wenn Sie zum Beispiel den Oberbegriff „Computers" anklicken, so werden Ihnen anschließend die Themen „Internet", „Software", „Hardware" präsentiert. Ein weiterer Mausklick genügt, um in die Sektion „Games" zu gelangen, die dann wiederum viele kleine Unterpunkte anbietet (Companies, Magazines, Cheats, Titles). Noch ein Pluspunkt: zu jeder Adresse gibt es einen kurzen Kommentar, der den möglichen Inhalt grob umreißt, und das Icon „New" weist auf eine neue Seite im Web hin. Kaum der Rede wert ist allerdings die „Search Engine", die nicht mehr bietet als der Katalog. Weitere Adressen werden bei einer Suche nicht ausgegeben, so daß diese Funktion lediglich zur leichteren Orientierung innerhalb des Katalogs dient.

KATALOG:

SUCHFUNKTION:

Info Guide

http://guide.infoseek.com



Der Infoseek Guide unterstützt das neue Format HTML 3.0, arbeitet also mit verschiedenen Frames (Fenstern), um die Oberfläche übersichtlich zu gestalten. Das gelingt auch recht gut: die Themen befinden sich an der linken Seite, die gefundenen Einträge in der Mitte, und selbst die Werbung findet am unteren Bildschirmrand Platz. Für den Spieler ist dieser Katalog aber dennoch uninteressant, bieten in dieser Hinsicht doch nur sehr wenige Kategorien zusätzliche Informationen. Das Angebot beschränkt sich auf eine Handvoll Web-Magazine und ein paar private Homepages - da bieten sowohl Yahoo als auch Lycos eine Menge mehr.
Die „Search Engine" kann schon eher begeistern, obwohl die Anzahl der zur Verfügung stehenden Optionen recht mager ausfällt. Gesucht wird nur nach den 100 besten Adressen, d. h. es werden 100 Seiten ausgegeben, die das Stichwort verstärkt beinhalten. Um die Übertragungszeiten zu verringern, werden auch hier nur 25 Adressen am Stück präsentiert. Ein großer Pluspunkt für die Zukunft: Infoseek Guide erstellt momentan ein vermeintlich leistungsstarkes Programm, mit dem sich unter Windows 95 offline arbeiten läßt.

KATALOG:

SUCHFUNKTION:

Alta Vista

http://altavista.digital.com



Alta Vista macht durch einen extrem aktuellen und darüber hinaus umfassenden Datenbestand auf sich aufmerksam. Die Suchfunktion ist zwar nicht ganz so komfortabel wie bei anderen Diensten, dafür ist das Ergebnis aber meistens umfangreicher.

Open Text

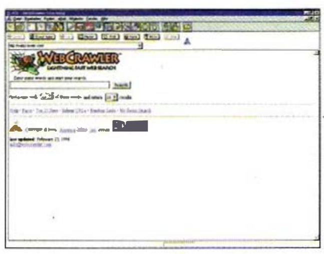
http://www.opentext.com



Open Text ist eine der „Search Machines", die sich durch ein hervorragendes Handling von ihren Konkurrenten wohltuend abheben. Bis zu drei Stichwörter lassen sich durch verschiedene Befehle (and, or, never, followed by) miteinander verbinden.

WebCrawler

http://webcrawler.com



Der Klassiker unter den „Search Machines" kann immer noch eine befriedigende Anzahl an Adressen liefern, ist aber in puncto Komfort und Geschwindigkeit von anderen Dienste leicht abgehängt worden.

COMING UP!

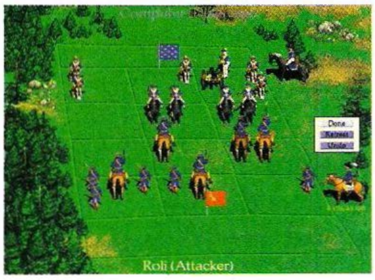
E3



Es ist die wichtigste Messe dieses Jahres. Alles, was in der Computerspiel-Industrie Rang und Namen hat, wird vor Ort sein. Hier werden sie vorgestellt - die echten Megaknaller für den bevorstehenden Herbst und das Weihnachtsgeschäft. Logisch, daß sich praktisch alle Hersteller ihre wichtigsten Trümpfe und geheimsten Projekte für diesen Termin reserviert haben. Im Mai müssen die Programmierer Farbe bekennen. Unser großangelegter Messebericht wird Sie gewohnt umfassend über dieses Ereignis informieren.

CONQUEST OF THE NEW WORLD

Murphys Gesetz #678: Je wichtiger ein Computerspiel für eine bestimmte Ausgabe, desto später nach Redaktionsschluß trifft es ein. Just an dem Tag, als bereits die ersten Seiten dieser PC Games durch die Druckmaschinen rotierten, erreichte uns die Review-Version des Interplay-Strategiespiels Conquest of the New World - ein Titel, dem man durchaus zutrauen darf, die Spitzenposition von Sid Meiers Colonization ins Wanken zu bringen. Da wir Ihnen keinen schnell dahinfabrizierten Test dieses wichtigen Titels zumuten möchten, sondern neben einer fundierten Analyse dieses Programms auch gleich einen ganzen Schwung praktischer Tips & Tricks mitliefern wollen, haben wir den Test im Interesse der Leser auf die PC Games 7/96 verschoben.



BATTLEARENA: TOSHINDEN

Beat'em Ups - eine klassische Domäne der Videospiel-Konsolen. Trotz sehenswerter Ansätze gab es bisher kein Spiel, das auf dem PC gegen die Edel-Spiele auf modernen 32-Bit-Maschinen hätte bestehen können. Ganz im Gegenteil: Die Qualitätsunterschiede wurden mit dem Erscheinen von speziellen Versionen für den Sega Saturn oder die Sony PlayStation eher noch deutlicher. Ein Ende dieses Mißstandes kündigt sich mit Battlearena: Toshinden von PlayMates Interactive an. Die Test-Version wird zeigen, was von Hightech-Prügelspielen auf Pentium & Co. zu halten ist.



CD-ROM-LAUFWERKE: MARKENPRODUKTE VS. BILLIGANGEBOTE

Was taugen die Nonames unter den CD-ROM-Laufwerken wirklich? Muß es immer ein teures Markenfabrikat sein oder reicht für's erste nicht auch die solide DoubleSpeed-Variante? Auf was muß der preisbewußte PC-Spieler achten? Was ist ein Muß, was bereits Luxus? In einem Praxistest ermitteln wir die Stärken und Schwächen gängiger Fabrikate; mit konkreten Kaufempfehlungen bieten wir sowohl Einsteigern wie auch Profi-Zockern eine verläßliche Orientierungshilfe im Dschungel der Angebote.

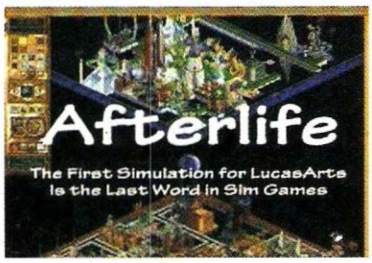


COMPUTER GAME DEVELOPER'S CONFERENCE

Wenn Sie die Reportage in dieser Ausgabe gelesen haben, kennen Sie bereits die wichtigsten Trends und Gesprächsthemen auf der diesjährigen Computer Game Developer's Conference. Wer jedoch auch etwas von der einzigartigen Atmosphäre dieses Treffens der kreativen Köpfe mitbekommen möchte, sollte sich die nächste PC Games vormerken: Unser US-Reporter Markus Krichel war mit einem Kamera-Team unterwegs und vermittelt Ihnen seine Eindrücke in Form eines Videofilms auf der Cover-CD-ROM.

AFTERLIFE

Einfach himmlisch: Afterlife macht Sie zum Verwalter des Jenseits, der nicht nur das Wohl seiner Untermieter im Sinn hat, sondern auch stets mit einem Auge auf seinen Profit schielt. Ehrensache, daß der Humor dabei nicht zu kurz kommt. Einen Vorgeschmack auf das erste Strategiespiel in der Geschichte von LucasArts lieferte Ihnen bereits unser Special in diesem Heft. Welche Möglichkeiten dieses Programm im Detail bietet und ob es in Sachen Spielspaß und Dauermotivation mit dem großen Vorbild SimCity 2000 von Maxis mithalten kann, erläutert ein ausführlicher Testbericht.



Die PC Games Ausgabe 07/96 erscheint am 5. Juni 1996